



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Uso de herramientas digitales para mejorar la habilidad
de escritura en Inglés en una institución educativa de Huamachuco,
2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Dominguez Martinez, Concepcion Celedonio (orcid.org/0000-0002-8714-8467)

ASESOR:

Dr. Espejo Lázaro, Juan Carlos (orcid.org/0000-0002-9314-1894)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi Dios, quien cada día me da vida, salud, y fuerzas para seguir adelante en cada uno de mis proyectos, sin desmayar a pesar de las dificultades que se presentan.

A mi familia por su apoyo constante en cada uno de mis proyectos y su amor incondicional.

Agradecimiento

A Dios por darme la vida y salud para poder crecer día a día en el aspecto profesional, a mi familia por ser una fuente de inspiración que día a día me ayudan a buscar ser mejor y siempre me dan su apoyo para poder superar momentos difíciles con sus consejos y su cariño.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	lii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	21
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Variables y operacionalización	21
3.3. Población, muestra, muestro y unidad de análisis	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos	26
3.7. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	47

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población de estudiantes de cuarto grado ...	23
Tabla 2	Distribución de la muestra de estudiantes de cuarto grado	23
Tabla 3	Nivel de la habilidad de escritura de inglés en pretest y postest	28
Tabla 4	Nivel de gramática en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest	29
Tabla 5	Nivel del vocabulario en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest	30
Tabla 6	Nivel de sintaxis en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest	31
Tabla 7	Prueba de Shapiro-Wilk de la habilidad de escritura en el pretest y postest	32
Tabla 8	<i>Prueba de Wilcoxon para la habilidad de escritura</i>	33
Tabla 9	<i>Prueba de Wilcoxon para la dimensión de gramática</i>	34
Tabla 10	<i>Prueba de Wilcoxon para la dimensión de vocabulario</i>	35
Tabla 11	<i>Prueba de Wilcoxon para la dimensión de sintaxis</i>	35

Índice de figuras

<i>Figura 1</i>	<i>Nivel de la habilidad de escritura de inglés en pretest y postest ..</i>	<i>28</i>
<i>Figura 2</i>	<i>Nivel de gramática en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest</i>	<i>29</i>
<i>Figura 3</i>	<i>Nivel del vocabulario en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest</i>	<i>30</i>
<i>Figura 4</i>	<i>Nivel de sintaxis en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest</i>	<i>31</i>

Resumen

La investigación, se basa en la teoría del conectivismo, el objetivo fue determinar que las herramientas digitales mejoran la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco durante el año 2022. Tiene un enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño pre experimental. La muestra fueron 37 estudiantes y se utilizó un cuestionario validado por juicio de expertos con una confiabilidad de 0.83; para procesar la información se usó el software estadístico SPSS V25. Se determinó que las herramientas digitales mejoran la habilidad de escritura en estudiantes de educación secundaria, siendo Sig. Asintótica < .001. La habilidad de escritura en el pretest era baja en un 68%, después de aplicar las herramientas digitales, en el postest, es alta en un 76%. En la actualidad las actividades de escritura en los estudiantes están alejadas de las herramientas digitales, por lo que la enseñanza en el nivel secundario debe ayudarse de los aportes técnicos que estos recursos proveen, así mismo favorece a los docentes ya que les permite aprender a usar correctamente las herramientas digitales y tomarlo como un estilo pedagógico.

Palabras Clave: Herramientas digitales, Kahoot, Quizziz, Duolingo, habilidad de escritura.

Abstract

The research is based on the theory of connectivism, the objective was to determine that digital tools improve the writing ability of the English language in fourth grade students of secondary school of an Educational Institution of Huamachuco during the year 2022. It has a quantitative approach, applied type and pre-experimental design. The sample was 37 students and a questionnaire validated by expert judgment was produced with a reliability of 0.83; to process the information, the statistical software SPSS V25 was used. It will be concluded that digital tools improve writing skills in high school students, with Sig. Asymptotic < .001. The writing ability in the pretest was low at 68%, after applying the digital tools, in the posttest, it is high at 76%. At the present, writing activities in students are far from digital tools, so teaching at the secondary school must be helped by the technical contributions that these resources provide, and it also helps to teachers since it allows them to learn to use digital tools correctly and take it as a pedagogical style.

Keywords: Digital tools, Kahoot, Quizziz, Duolingo, writing ability.

I. INTRODUCCIÓN

En el año 2021 se ha conocido que el idioma que más se habla a nivel mundial, es el inglés, con un aproximado de 1.348 millones de personas hablantes. De los cuales un aproximado de 379 son hablantes nativos, y el resto han aprendido esta lengua como un segundo idioma. Según Statista (2021) plataforma de estadísticas para datos, investigaciones y estudios de mercado, dentro de las personas que son hablantes no nativos, la población de los países de Europa, específicamente del norte, son las personas que manejan mejor la lengua inglesa, recalcando especialmente a los Países Bajos, en los cuales el nivel medio alcanzado es bastante alto.

Después de realizar el examen del EF Standard English Test (EF SET) o algún examen de colocación de inglés del EF's a nivel mundial, teniendo en cuenta las capacidades pasivas como comprensión auditiva y lectora, se puede observar que, en Latinoamérica, el país que más domina el idioma inglés, es Argentina con 556 puntos en el English Proficiency Index 2021, seguido por Bolivia, con 524 puntos; mientras tanto Perú se ubica en el puesto 11 con 505 puntos. Cabe señalar que Latinoamérica, muy a pesar de la creciente inversión para enseñar el idioma inglés, muestra un desempeño que está por debajo de los estándares globales.

En el ámbito nacional, en Perú, los cuatro departamentos con más población que habla inglesa o que por lo menos lo practican, son Lima, Arequipa, La Libertad y Piura; estos cuatro departamentos tienen un nivel bajo y muy bajo, según la EF Education First 2021. Según Huamán (2021) en el territorio Peruano, el nivel de conocimiento de inglés por los estudiantes que egresan de la Educación Básica Regular es un nivel principiante, a pesar de las varias horas que el estado ha considerado al curso dentro de su malla curricular, siendo desalentador que el estado no pueda garantizar que, al terminar el nivel secundario, el estudiante cumpla con el nivel principiante o básico, excepto en los Colegios de Alto Rendimiento o en los colegios privados exclusivos de la capital. A su vez, García (2019) concluye que los estudiantes que terminan secundaria de los colegios públicos de educación básica regular, solo cuentan con un nivel pre inicial en conocimiento del inglés, aún en los colegios más reconocidos de Lima. Por este motivo, es que en el Perú una educación bilingüe de calidad, aun es muy lejana por

lo que las personas de Perú que tienen un nivel adecuado del idioma inglés lo han adquirido usando sus propios recursos.

El MINEDU (2016) plantea un marco teórico para enseñar inglés, el cual tiene como base al enfoque comunicativo y junta las prácticas del idioma inglés en un entorno social y según la perspectiva intercultural; partiendo de situaciones reales para adquirir competencias comunicativas por medio de las cuales los alumnos puedan comprender y producir textos escritos y orales, en el idioma inglés, de diferente formato, tipo, y género textual, con propósitos diferentes, incorporando medios virtuales y audiovisuales. Las prácticas en un entorno social mencionadas pueden ser una manera adecuada de desarrollar el lenguaje, teniendo en cuenta que suceden en un contexto existente y con personas que tienen conocimientos similares. El problema radica que la metodología está definida por la necesidad de encajar en un estándar, y se debe ajustar a las necesidades del enfoque comunicativo. Lo verídico es que, aunque el MINEDU haya elaborado guías de sesión de clase, sílabo estándar; cada profesor tiene la libertad de escoger una metodología al momento de realizar sus actividades de clase.

Este problema también se puede apreciar en la Institución Educativa de Huamachuco, en donde muchos de los estudiantes de los diferentes grados del nivel secundario no tienen un nivel adecuado del idioma inglés, este problema se ha hecho más notorio el presente año, ya que los estudiantes regresaban a las aulas después de dos años teniendo clases virtuales, dicho problema lo podemos evidenciar después de analizar los exámenes de entrada que se tomaron a los estudiantes en el área de inglés, y más aun los que cursan el cuarto grado del nivel secundario, no tienen el nivel en el dominio de inglés, que deberían tener. Así mismo se puede observar que los estudiantes no pueden escribir correctamente oraciones teniendo en cuenta su gramática, es deficiente el uso de palabras nuevas en la redacción de textos, no pueden realizar oraciones o redactar diferentes tipos de textos utilizando la sintaxis; por lo dicho anteriormente, el problema a investigar es ¿En qué medida el uso de herramientas digitales mejora la habilidad de escritura en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022? Y como problemas específicos tenemos: ¿En qué medida las herramientas digitales mejoran la gramática en inglés de los estudiantes de 4°

grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022?; ¿En qué medida las herramientas digitales mejoran el vocabulario en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2022?; ¿En qué medida las herramientas digitales mejoran la sintaxis en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria en un Institución Educativa de Huamachuco, 2022?

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, es fundamental destacar que los estudiantes que cuentan con un dominio del idioma inglés, pueden redactar diferentes tipos de textos para comunicarse con personas no solo de nuestro entorno, sino de diferentes países de habla inglesa, esto puede ser ayudado por diversas herramientas que aportan al reforzamiento de la habilidad de escritura en el idioma inglés, las cuales se pueden utilizar dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje de los diferentes niveles de estudios y motivar al estudiante a usar nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

Esta investigación se justificó teóricamente, porque se realizó un análisis profundo sobre las herramientas digitales (Kahoot, Duolingo y Quizzes) y sus beneficios para usarlo como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo como evidencia la importancia de usar diferentes herramientas digitales para una mejora en el writing skill en los estudiantes de cuarto grado del nivel secundario. A nivel práctico, este trabajo brinda información exacta que se puede utilizar dentro de la práctica pedagógica al ser usado por los estudiantes, de esta manera mejorar y poder dar solución a problemas evidenciados en la escritura de inglés por parte de los alumnos. Metodológicamente se justifica porque usa método, técnicas y procedimientos que, como fueron aprobados mediante la validación y confiabilidad, sirve como antecedente para posteriores investigaciones relacionadas a esta. La implicancia social de esta investigación, es el aporte que brinda el uso de herramientas digitales como una estrategia virtual que facilita a los docentes a motivar y mejorar la escritura del inglés en diferentes tipos de textos.

Se planteó como objetivo general: OG: Demostrar que el uso de las herramientas digitales mejora la habilidad de escritura en ingles de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022, como objetivos específicos: O₁: Demostrar si el uso de las herramientas digitales mejora la

gramática en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria, de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022. O₂: Demostrar si el uso de las herramientas digitales mejora el vocabulario en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022. O₃: Demostrar si el uso de las herramientas digitales mejora la sintaxis en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022.

Se planteo la hipótesis general H_g: El uso de herramientas digitales mejora significativamente la habilidad de escritura en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022. Y como hipótesis específicas tenemos: H₁: El uso de herramientas digitales mejora significativamente la gramática en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022. H₂: El uso de herramientas digitales mejora significativamente el vocabulario en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022. H₃: El uso de herramientas digitales mejora significativamente la sintaxis en inglés de los estudiantes de 4° grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Para desarrollar esta investigación, se eligió como referencia a estudios sobre el tema, dentro del nivel internacional, tenemos a Rincón (2013) con la tesis: fortalecimiento de la escritura en inglés en estudiantes de educación media de una institución pública, su objetivo fue usar los procesos cognoscitivos dentro de la escritura de inglés utilizando composiciones diferentes para alumnos de educación media de un colegio público en Villavicencio, los cuales están en el nivel A1 en lo que refiere a escritura, la metodología que se usó es descriptiva con un paradigma cualitativo. Para el caso de la muestra y el grupo piloto estuvo conformada por 6 alumnos de grado 11°, se usaron las técnicas con la finalidad de recolectar datos: la encuesta, documentos, entrevista, observación durante seis sesiones. En los resultados menciona que, implementar procesos cognoscitivos para la habilidad de escritura del idioma inglés, colabora para que los alumnos puedan realizar composiciones escritas mejores, en donde cada etapa del proceso desempeña específicamente una función antes de terminar el texto.

Barbosa y Tarazona (2018) en su tesis implementación de Duolingo como estrategia apoyada en las TIC para fortalecer la autonomía y el aprendizaje del inglés en los alumnos de octavo del colegio San Pedro Claver de Bucaramanga, su objetivo fue implementar la herramienta de Duolingo como una estrategia que se apoyaba en TIC, para logra que se fortalezca la autonomía y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del Octavo de la Institución Educativa San Pedro Claver de Bucaramanga, es una investigación de tipo descriptivo, con un enfoque cualitativo, la población que participo de la investigación está formada por 20 estudiantes, de los grados 8C y 8D, la muestra es la misma que la población, contando con 20 estudiantes, los instrumentos usados fueron el cuestionario y entrevista, se llegó a la conclusión que incluir las TIC dentro de la enseñanza de una segunda lengua, permiten adquirir el conocimiento de diversas formas, constituyéndose en una herramienta útil y practica dentro del aprendizaje autónomo.

Izquierdo y Mestra (2015) en su tesis: implementación de la aplicación duolingo como instrumento para mejorar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 4to grado en la Institución Educativa Santo Domingo Vidal del Municipio de Chimá, departamento de Córdoba, tiene como objetivo la mejora y el fortalecimiento del aprendizaje de inglés en alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal de la ciudad de Chimá, su enfoque de la esta investigación es cualitativa y cuantitativa, la población estudiada estuvo formada por estudiantes de grado cuarto del Colegio Santo Domingo Vidal, con edad de 7 a 9 años, teniendo como población a 805 estudiantes, la muestra seleccionada inicialmente fue de 28 estudiantes, en la implementación se realizó con un grupo de 11 estudiantes, como instrumento se usó la observación, encuestas y grupos de discusión, la conclusión es que se tuvo que buscar estrategias interactivas para que las clases del idioma inglés se implementaran utilizando las TIC, y poder fortalecer los conocimientos en los niños, eligiendo Duolingo como la estrategia pedagógica que permitió dejar de lado la apatía y desinterés que los alumnos del cuarto grado presentaban.

En el ámbito nacional tenemos a Pinto (2020) en su tesis Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2020; teniendo como objetivo determinar si hay una relación entre el uso de la gamificación con las plataformas educativas como “Kahoot”, “Quizizz” y “Duolingo” y el rendimiento académico dentro del curso de inglés por los estudiantes de quinto grado del nivel secundario del colegio Independencia Americana, tiene un enfoque cuantitativo, con nivel descriptivo - correlacional, de tipo básica y con un diseño no experimental, se usó la encuesta, como técnica, cuyos instrumentos usados fueron el registro de notas y cuestionario; dentro de la población se consideró a alumnos que cursan el quinto grado de educación secundaria del Colegio Independencia Americana, 60 estudiantes, la muestra fue el total de la población; se obtuvo como conclusión que hay una relación positiva y estadísticamente significativa entre el uso de

gamificación con las plataformas de aprendizaje como “Kahoot”, “Quizizz” y “Duolingo” y el rendimiento académico en el curso de inglés de los alumnos de quinto grado del nivel secundario, es decir; que el uso de gamificación de estas plataformas permite mejorar el aprendizaje en el curso de inglés, siendo la plataforma Kahoot la de mayor incidencia, seguido por la plataforma Duolingo y finalmente Quiziz.

Ochoa (2019) con la tesis titulada El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima, cuyo objetivo fue explicar cómo contribuye el uso del aplicativo Kahoot para mejorar la habilidad de escritura del idioma inglés en alumnos que cursan el primer ciclo del nivel de pregrado de una Universidad Privada de Lima, la investigación tiene un enfoque mixto, combinando el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, el diseño es explicativo secuencial, la población lo conforma 500 alumnos de diferentes facultades que se encuentran en el primer ciclo de pregrado, para la muestra, estuvo conformada por 200 estudiantes de cursan el primer ciclo del nivel de pregrado, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia, las técnicas usadas fue la encuesta para evaluar la importancia al usar Kahoot y el análisis documental que permitió realizar un análisis sobre si la habilidad de escritura del idioma inglés mejoró, se usaron instrumentos cómo: el registro de análisis documental y el cuestionario politómico, dentro de los resultados se muestra que los alumnos tienen un entusiasmo muy alto al momento de utilizar la tecnología dentro de su aprendizaje en inglés, ya que al usar el aplicativo Kahoot para el curso de inglés estimuló a los estudiantes y ayudó a mejorar la habilidad de escritura.

También se tomó en cuenta a Pardo (2019) en la tesis denominada Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios, cuyo objetivo tuvo la determinación de la medida en el que el Kahoot, en clases tradicionales del curso de idioma inglés, mejora la forma de dominar las unidades sintácticas de inglés, la investigación tiene un enfoque cuantitativo, el tipo de diseño fue experimental, y su tipo fue cuasi experimental usando

dos grupos para el presente estudio, para la población se incluyó a estudiantes que llevan el área de Inglés VI de la Universidad San Ignacio de Loyola, para la muestra fue formada para el grupo experimental, 25 estudiantes del salón "A", y 25 estudiantes del salón "B" para el grupo control, se usó la ficha de seguimiento para la variable independiente y control de contenido, para la variable dependiente se usó la técnica de evaluación, la investigación tiene como conclusión que la aplicación de Kahoot mejoró significativamente el dominio de cursos en inglés en alumnos que llevan la unidad didáctica de Inglés VI de la Universidad San Ignacio de Loyola, la media del postest en lo que se refiere al grupo experimental fue mayor a la media que se refiere al grupo control, como consecuencia se acepta la hipótesis 1, y la hipótesis 0 se rechaza; concluyendo que los alumnos que usaron Kahoot durante el semestre obtuvieron mejores resultados.

Arapa y Cuadros (2018) en su investigación: Influencia del uso de la aplicación web duolingo en la capacidad de comprensión de textos orales en inglés de los estudiantes de primer grado del nivel secundario del colegio "Héroes del Pacífico", Arequipa 2018; cuyo objetivo fue ver el efecto que tiene el uso de Duolingo dentro de la comprensión de textos orales en el idioma inglés en alumnos de primer grado del nivel secundario. Esta investigación es experimental, diseño cuasi - experimental longitudinal, su población estuvo formada por alumnos de primer grado del nivel secundario, teniendo una muestra de 31 estudiantes; para la variable independiente se usó la técnica de la encuesta e instrumento el cuestionario y para la variable dependiente se usó la encuesta y pre test y post test, después de aplicados los instrumentos se obtuvo como resultado la aceptación de la hipótesis planteada, llegando a concluir que Duolingo mejora la comprensión de textos orales en el idioma inglés, en donde $p = 0.00$; así mismo el valor de T hallado es 9,705 y el valor parámetro (16 gl) es 1,745, la cual es menor al valor de T hallado, evidenciando la diferencia entre el pretest y postest.

En el entorno local, se tuvo como referencia a Reyna y Urtecho (2019) en su tesis Aplicaciones móviles en el aprendizaje del idioma inglés de los alumnos de tercer año de idiomas, de la Universidad Nacional de Trujillo, en el año

2018, cuyo objetivo es conocer las aplicaciones móviles más usadas en el aprendizaje del idioma inglés por parte de los alumnos de tercer año de la carrera profesional de idiomas de la Universidad Nacional de Trujillo, cuenta con un enfoque cuantitativo, diseño descriptivo; la población lo conformó 41 alumnos del tercer año de la carrera profesional de Idiomas, la muestra fue los 41 estudiantes de la población, dicha muestra fue obtenida mediante la técnica del muestreo aleatorio simple. Se usó como técnica a la encuesta y como instrumento el cuestionario. Como resultado se obtuvo que el 59% de estudiantes utilizan una aplicación móvil para aprender inglés, las aplicaciones móviles más usadas para aprender inglés por los estudiantes son: Babel, YouTube, Wlingua, Pons, Duolingo, entre otras.

En relación a las teorías de estudio sobre la escritura del idioma inglés tenemos a la teoría de la dependencia ortográfica, la cual menciona que las habilidades que se adquieren en un idioma o en una lengua podrían tener como influencia la estructura ortográfica y la predictibilidad sobre las reglas de correspondencia grafema – fonema, según Lindgren et. al. (1985). De esto podemos deducir que los problemas de escritura y lectura que se presenten en una lengua o en otra, se deben a características propias de la ortografía de la lengua. Como ejemplo podemos ver que el idioma inglés, no tienen una directa correspondencia entre fonema - grafema, sin embargo, otros idiomas como italiano, árabe, portugués y español, cuentan con reglas de correspondencia que son más consistentes. Podemos decir que, esta teoría refiere que, si un niño que domina el idioma árabe no tiene dificultades en esa lengua, si puede tener problemas para dominar una segunda lengua como el inglés. Esta teoría refiere que, los problemas que se presentan para aprender un segundo idioma dependen de la estructura ortográfica de este idioma. Teniendo como consecuencia, la posibilidad que algunos niños presenten problemas en una lengua, pero tengan problemas en otra.

Otra teoría que se está tomando en cuenta es el conectivismo, según Siemens (2004) el conectivismo es una teoría del aprendizaje usada en la era digital, que se basa en el análisis de ciertas limitaciones del cognitivismo, conductismo y constructivismo, y así poder explicar la consecuencia del uso

de la tecnología en la forma de vivir, comunicarnos y aprender en la actualidad. Esta teoría integra principios examinados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto organización. Se orienta en incluir la tecnología como parte de la distribución de conocimiento y cognición, porque contribuye a la configuración de un nuevo escenario, en la cual la tecnología tiene un rol significativo, la estructura antigua de la era industrial ha cambiado dentro de la sociedad, ha modificado la manera de realizar los negocios, la naturaleza de los productos y servicios, el significado del tiempo en el trabajo, y el proceso de enseñanza y aprendizaje, según Fenwick (2001)

En cuanto al marco normativo, se ha tomado referencia a la RVM N° 234-2021-MINEDU, la cual considera como lineamiento al aprovechamiento de las TIC, sosteniendo que el uso de las TIC en el aprendizaje consiste en adquirir estrategias y aplicarlas para poder generar prácticas que permitan, por parte de los estudiantes, consolidar aprendizajes duraderos y significativos.

En referencia a las herramientas digitales, Carcaño (2021) nos menciona que dentro de lo que es desarrollo de aprendizajes, son aquellos softwares que motivan el aprendizaje colaborativo y activo, hacen más simples las tareas de aprendizaje y juntamente con los repositorios hacen un conjunto que limita a los docentes a presentar recursos o materiales existentes en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo. Por su parte Montrieux, et al. (2015) refiere que el cambio en la educación dependerá de importantes variables escolares como son: un equipo conveniente de apoyo en TIC, infraestructura adecuada y cursos de actualización a los docentes. Las herramientas digitales ayudan en la enseñanza cuando se considera los conocimientos previos de los estudiantes, las etapas del desarrollo de la sesión y el contexto, esto comprueba la importancia de que los docentes tengan conocimientos en psicología educativa; la selección de la herramienta adecuada va a depender del campo en que se aplique, teniendo en cuenta que se trata de una herramienta y no de un fin, el tiempo que el docente debe usar para preparar la clase usando herramientas con mayor usabilidad y respaldadas por un repositorio.

Para esto, Mero (2021) refiere que, para contar con un cambio integrador y positivo en el aula de clases, es necesario contar con herramientas digitales educativas fáciles de manipular, con fácil acceso para garantizar una buena educación, esto ayudaría en el aprendizaje y también para estar en contacto con las actividades en línea. En este contexto, Pérez (2015) argumenta que para leer y escribir en el idioma inglés a través de conversatorios virtuales apoyados en las TIC y primordialmente con el uso de dispositivos móviles como el celular ayudan a los estudiantes a desarrollar estas competencias, siempre y cuando el docente diseñe actividades con perspectiva constructivista que promuevan la interacción entre alumnos y docente, la autonomía de los estudiantes y fomente el trabajo colaborativo.

En referencia a los inicios de Kahoot, se dio en el año 2013 cuando el docente Alf Inge Wang, de la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología, desarrolló un software al que llamo Kahoot, el cual no tenía que usar Clickers, a Kahoot, el docente, lo narró como una aplicación para que sea usada de forma libre, creada con la finalidad de llevar la gamificación a un salón de clase. Kahoot es un aplicación que ayuda al aprendizaje mixto, basándose en el juego, estimulación de participación y atención por parte de los alumnos mediante el uso de preguntas y de respuestas organizadas por el maestro y mostrado al alumno con la finalidad que responda las preguntas usando un dispositivo, esto permite que los estudiantes se sientan parte del juego, estimulando su implicación dentro de la actividad, además fomenta que los alumnos y docentes puedan crear, colaborar y compartir información.

Kapp (2012), menciona que la finalidad de la aplicación es llamar la atención de los alumnos y de esta manera provocar el aprendizaje, realizando ejercicios o resolviendo problemas a través de una manera lúdica, porque se incentiva a los alumnos que obtengan un puntaje más alto. Alba et. al. (2015) menciona que Kahoot tienen carácter interactivo desarrollando un aprendizaje social, y también se puede usar como instrumento de evaluación. Así mismo Hargis (2016) nos brinda una definición más actual sobre Kahoot, mencionado que es una aplicación digital basada en la gamificación y la filosofía de los juegos como recurso que se puede usar en el proceso de aprendizaje. En la

actualidad, hay aproximadamente 2 billones de jugadores en el aplicativo de Kahoot en aproximadamente 200 países desde el 2013; y tan solo en el año 2018 logro un billón de nuevos jugadores. Esta plataforma tiene más de sesenta millones de juegos que se puede usar en todas las asignaturas y en cualquier idioma.

En cuanto a su funcionalidad de Kahoot, presenta actividades de respuestas individuales que se realizan de diferentes maneras, como: encuestas, cuestionarios y debates, estas maneras son creadas y mostradas en forma de competiciones lúdicas o juegos. Para poder usar esta herramienta solo se debe tener acceso a internet y diversos tipos de dispositivos, como: laptops, tablets, celulares smartphones, etc. Para ello se debe ingresar a la página web y registrarse o se puede usar el aplicativo instalado en el móvil. El docente crea las preguntas y las alternativas, cada una de ellas se muestran a través de un color diferente y con figuras geométricas diferentes. El estudiante elije la alternativa que cree correcta para la pregunta y si en caso acierta se le mostrará una pantalla de color verde felicitándolo por su acierto y si su respuesta es incorrecta, la pantalla se mostrara en color rojo indicándole que selecciono una respuesta incorrecta. La aplicación da puntaje a los participantes que acierten en sus respuestas, y se puede visualizar inmediatamente los resultados de las respuestas. El ganador de la actividad es el estudiante que haya acertado con más respuestas correctas. Kahoot también toma en cuenta la rapidez con la que el estudiante responde a las preguntas. El aplicativo muestra los resultados en tiempo real descargándolo en un documento tipo Excel que tiene la información de cada estudiante, indicando la cantidad de respuestas incorrectas y correctas.

Comúnmente es el docente quien realiza las preguntas, pero también pueden ser los estudiantes quienes elaboren una encuesta para que puede compartir con sus compañeros de aula. Los estudiantes deben contar con un pin o código para poder participar de las actividades, el cual les va a permitir ingresar a la actividad que se ha creado en el aplicativo Kahoot, según Muñoz (2017). Tomando lo dicho anteriormente, Ochoa (2019) nos menciona que la finalidad del Kahoot es motivar para la participación de los estudiantes, en el

cual se puede tener acceso a un ranking, en el cual cada estudiante puede ver la posición en la que quedó, de esta manera motiva su esfuerzo para continuar en las primeras posiciones e incrementa su atención a las actividades propuestas, de esta manera estimula a mejorar su desempeño individual o colectivamente con sus compañeros. Además, los estudiantes pueden obtener feedback en tiempo real. Debido a esto, Kahoot puede ser usado en los diferentes momentos de una clase: durante la motivación, al revisar la anterior clase, practicar un nuevo tema y como medio para evaluar de forma lúdica. Pardo (2019) compara a Kahoot con otras plataformas que son similares como Wuzzlet, Socrative, Poll Everywhere, concluyendo que la herramienta de Kahoot es más usada por estudiantes, todo debido a los colores llamativos que usa, la música competitiva con la que cuenta y el diseño visual desenfadado.

La aplicación Quizizz, que se encuentra de manera libre en la web (<https://quizizz.com>). Quizizz “es una plataforma online y gratuita que nos permite hacer y crear evaluaciones de acuerdo con el aprendizaje de cada estudiante”. Hablamos de un aplicativo web de presentación lúdica que permite organizar un juego tipo trivia, con preguntas hechas por un docente que se plasma en la página del aplicativo. Al estar suscrito tienes la opción de usar Quizizz elaborados por diferentes personas y que están permitidos para acceder a ellos por un buscador de palabras con temas en general, como psicología, literatura, matemáticas, etc. Cada Quizizz se crea usando plantillas preestablecidas o formatos que contiene diseños que te permiten introducir imágenes, tipos de respuestas como las de verdadero o falso, opción múltiple, entre otros.

Los Quizizz se pueden usar como si fueran pruebas de conocimientos, exámenes que la aplicación brinda tres modos de juego, el clásico que es el tipo trivia, el modo equipo que forma los alumnos en grupos para competir y el modo examen individual. El docente elige el Quiz que se desarrollará que brinda la aplicación estas invitaciones se hacen a los alumnos mediante un código de acceso compatible con todos los dispositivos digitales. Moncada (2017). Los alumnos deben ingresar uno a uno usando la conexión a internet

como Tablet a jugar, celular, a través de cualquier dispositivo con portátil o PC, al ingresar todos los estudiantes invitados, el docente da inicio al juego, en este caso la actividad se realiza de manera sincrónica es decir todos los participantes al mismo tiempo, pero también existe la opción de participar de forma asincrónica, donde el docente indica para que los estudiantes puedan desarrollar en un rango de tiempo el Quizizz. En las dos opciones el docente recibe un informe detallado de los puntajes, márgenes de error, tiempos, y ranking de los estudiantes participantes, según Moncada (2017). El aplicativo Quizizz tiene la opción para escribir memes o mensajes divertidos que aparecen después de que el estudiante elige una respuesta correcta o equivocada, durante el juego. Los memes pueden ser mensajes motivadores y graciosos que se encuentran prediseñados, así como también se pueden poner y hacerlos de manera personalizada.

Duolingo es una herramienta bien conocida para aprender idiomas. La aplicación puede se puede utilizar en computadoras y en dispositivos móviles, se puede descargar de manera gratuita desde la herramienta de Google Play o al ingresar a la siguiente página web: www.duolingo.com. Esta aplicación tiene diferentes idiomas y varía según el idioma de la persona que lo usa, por ejemplo, Duolingo en inglés tiene mayor beneficio ya que cuenta con 32 idiomas para elegir, la versión en español puede elegir entre 9 idiomas. La herramienta usa primeramente la traducción para poder aprender el idioma requerido, según Pacheco (2017). Es una aplicación diseñada y creada por Luis Von Ahn, docente de la Universidad de Carnegie Mellon en Pittsburg y Severin Hacker, siendo colaborador Vicki Cheung, Antonio Navas, Marcel Uekermann, Hector Villafuerte, Brendan Meeder y Jose Fuentes. La herramienta de Duolingo usa una plataforma atractiva, porque llama la atención de los estudiantes. El sistema es diseñado de tal modo que las personas aprendan diferentes idiomas, mientras ayudan a la plataforma Duolingo en la traducción de documentos. Esta herramienta estaba disponible al público desde el año 2012 teniendo más de 300000 de personas que la usan. Los creadores de Duolingo emplearon de manera cuidadosa la

gamificación en el sistema con el objetivo de motivar y comprometer a los que usan algunos componentes de juego en el sistema. Huynh et. al (2016)

El uso de la aplicación Duolingo es fácil, porque brinda diferentes actividades que permiten la atención de la mayoría de alumnos, y es posible la ejecución del proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera más divertida y memorable para los alumnos. Se puede ingresar en el momento que los estudiantes estén disponibles de tal manera que avancen a su propio ritmo. Esta herramienta también ofrece una retroalimentación, así poder mejorar el aprendizaje del estudiante, este proceso de retroalimentación se da cuando el estudiante comente errores y según Azmat, y Iriberry (2010) se ha demostrado que al realizar la retroalimentación se muestra en los estudiantes, un efecto positivo.

Según refiere Llumitaxi (2019) la característica principal de Duolingo es la práctica, es así que no es necesario leer textos de gramática para desarrollar los cursos en los idiomas disponibles. Los estudiantes pueden lograr entender el significado de la mayor cantidad de oraciones de manera intuitiva, solo con usar imágenes, las pestañas donde se traduce y los errores corregidos por la plataforma. Las frases que son complicadas para algunos son respondidas por otros usuarios, por este modo se da prioridad el aprendizaje a través de las dudas de los estudiantes, esta herramienta es una de las estrategias utilizadas en esta investigación, como herramienta pedagógica interactiva, para llevar a cabo procesos de aprendizaje transformadores, lo cuales deban impactar en las prácticas educativas de las lecciones y actividades propuestas.

En cuanto a las dimensiones de la variable herramientas digitales, tenemos primero al trabajo colaborativo, según Coto et al. (2016) menciona que es una estrategia de enseñanza y aprendizaje, dentro de la cual los estudiantes se ayudan de forma conjunta logrando el objetivo que se proponen para cada actividad. Se debe marca la diferencia entre trabajo colaborativo y trabajo en grupo, según Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson (2015) aunque ambos términos tienen similares objetivos, la orientación de cada una de las

metodologías son distintos. En cuanto al trabajo en grupo, su evaluación se enfoca en la totalidad del grupo, en donde, cada integrante tiene una responsabilidad bien definida y lo elige un integrante del grupo que es designado como líder, mientras que, el trabajo colaborativo está centrado en la evaluación a los integrantes del equipo al considerarlos como integrantes únicos de un grupo multidisciplinario compartiendo conocimientos particulares, pero teniendo objetivos comunes.

La segunda dimensión considerada es la comunicación interactiva, es un modelo de comunicación, teniendo como consecuencia de manera directa a la interrelación entre el emisor y el receptor, por lo que la persona que recibe la información cuenta con la capacidad de medir su llegada según lo que el desee. Es imprescindible tener esta capacidad y poder decidir, dependiendo de cómo está estructurada la información que se brinda por el canal mediante el cual se traspa el mensaje. Al referirnos a la red, esta interacción entre emisor y receptor, se logra a través del uso de herramientas digitales, por ejemplos chats, foros, correos electrónicos, plataformas educativas, juegos en línea, redes sociales, etc., según Nash y Snowling (2006)

Sobre la última dimensión, la retroalimentación se trata de un tema muy investigado por lo que contiene un impacto en el aprendizaje. Sobre esto, Scherer (2012) menciona que se encontró una evidencia en la cual nos muestra que cuándo se realiza bien la retroalimentación, se considera la herramienta más efectiva con la que cuentan los docentes. A su vez, Hatee (2012) refiere que la retroalimentación es la influencia más poderosa para que las personas puedan aprender. También, Wiggins (2012) sostiene que al enseñar menos y ofrecer más retroalimentación se adquiere mayor aprendizaje.

Hattie y Timperley (2007) indica que la retroalimentación es la información que lo brinda un agente (libro, colega, profesor, padre, experiencia, uno mismo) sobre temas de la comprensión, es decir se brinda a posteriori, como reacción a lo que se ha hecho algo anteriormente; por otro lado Kluger y De Nisi (1996) definen a la retroalimentación como las acciones brindadas por agentes

externos para proveer información acerca de algún aspecto del desarrollo de una tarea.

En relación a la segunda variable, habilidad de escritura de inglés o Writing, es relevante al momento de aprender el idioma inglés, por ser una actividad en la que se va a producir textos, necesita que los estudiantes agrupen los conocimientos obtenidos anteriormente sobre el idioma. La escritura en el idioma inglés viene a ser sorprendente para algunos estudiantes, porque es necesario usar correctamente el vocabulario, la gramática y la sintaxis propios del idioma inglés. Es diferente al lenguaje hablado, porque los gestos o el lenguaje corporal no se usan en el lenguaje escrito y no se puede explicar lo que se necesita ser transmitido o comprendido, Drigas y Charami (2014).

MINEDU (2016) menciona que la habilidad de escritura en Inglés es usar el lenguaje escrito de tal manera que permita construir sentidos dentro de un texto y poder comunicarlos a otras personas. También podemos decir que es un proceso reflexivo ya que supone que se debe saber adecuar y organizar los textos considerando el contexto y el propósito comunicativo, así mismo se debe considerar la revisión permanente del texto escrito para mejorarlo. Cada estudiante usa saberes diferentes y algunos recursos que viene de su experiencia con el lenguaje escrito y el ambiente que lo rodea. La habilidad de escritura en inglés, utiliza el alfabeto, el cual es un conjunto de arreglos de la escritura y el uso de algunas estrategias que le permita aumentar sus ideas, destacar en algo o combinar los diferentes significados en textos que puede redactar el estudiante. De esta manera, el estudiante puede ser consciente de las posibilidades y limitaciones que tiene el lenguaje, la comunicación y el sentido. Este aspecto es primordial en la actualidad, ya que es una época que está siendo dominada por el uso de nuevas tecnologías que poco a poco han cambiado la forma de comunicarnos a través de escritos. Para poder cimentar el sentido de diferentes textos, es fundamental que se asuma a la habilidad de escritura como una práctica que debe usar la sociedad, que va a permitir al estudiante participar en diferentes grupos o comunidades socioculturales. Al interactuar con la escritura, es posible relacionarse con diferentes personas

usando el lenguaje escrito a través de una manera creativa y responsable, considerando como repercute en los demás.

En cuanto a las dimensiones de la habilidad de escritura, se ha considerado como primera dimensión a la gramática, respecto a esto, Pardo (2019) refiere que es la parte principal en el lenguaje, puede ser hablado o escrito. De esta manera, no es posible adquirir un idioma nativo o idioma diferente de una manera efectiva si no se conoce la gramática adecuada del idioma a adquirir, porque contiene formas gramaticales necesarias para perfeccionar el significado. La Real Academia Española menciona que la gramática es parte de la lingüística, que estudia los elementos de una lengua y la forma en que se juntan. Según el Diccionario Oxford de Gramática Inglesa, la gramática es un sistema del lenguaje que tiene como parte a la fonología, semántica y sintaxis.

Cook (2001) sustenta que, la gramática es el conjunto de patrones y regularidades que se usan para transmitir significado. La competencia gramatical es el principal elemento dentro del sistema lingüístico, porque se relaciona con el vocabulario y la pronunciación. Así mismo la palabra gramática también se usa en el aspecto de las reglas gramaticales de un libro o al aplicar las reglas individuales. Hay distintos tipos de gramática, como: prescriptiva, tradicional y estructural; el primer tipo nos indica la forma de cómo un idioma debe usarse. Un alumno que estudia o desea aprender un idioma que no es su idioma nativo necesita aprender a expresarse de la misma forma que un hablante nativo, ósea, adquirir un idioma. El segundo tipo, es encargada del estudio de las oraciones dándoles categorías como adverbios, sustantivos, verbos, adjetivos, verbos, etc; así mismo estudia la forma como se combinan estos elementos. Y, el tercer tipo, tiene como base la combinación de palabras para poder formar frases y oraciones. En el idioma inglés, las palabras gramaticales que habitualmente se usan son: las palabras auxiliares (be, am, do, are, got, have, is, etc), también hay conjunciones (or, and, that, although, while, when, etc), por otro lado los determinantes (a, more, much, either, my, thar, neither, the, etc), así mismo las Partículas son (nor, as,

nor, no, not, etc), preposiciones (in, at, of, without, between, etc) y pronombres (he, I, she, you, we, it, one, anybody, they, etc)

Sobre la segunda dimensión, vocabulario, podemos decir que aún es un tema de investigación, con diferentes autores utilizando nuevas técnicas para aprender esta habilidad. Por otro lado, en la realidad de las aulas, los profesores siguen usando el mismo proceso de aprendizaje que recibieron, al no innovar en algo y muchos siguen usando la famosa escuela tradicional. Quitando importancia a la escritura. Mustafa et. al (2012) indica que, aprender el vocabulario de un idioma ha sido el último recurso de los docentes, porque sostienen que el vocabulario se enseña por medio de la lectura y de la escucha obteniéndose como un aprendizaje incidental. Pero, sin aprender el vocabulario de un idioma, los estudiantes se pueden dar cuenta que no comprenden el idioma adecuadamente, puede ser de manera escrita o hablada.

Ochoa (2019) nos menciona que es algo difícil el hecho de alterar la dirección que se ha tenido hasta la actualidad, utilizar las lecturas online para poder enseñar el vocabulario se torna como ayuda. Con el uso de los ordenadores, tecnología e internet, los estudiantes dan indicios de mejora, aprenden el vocabulario de un idioma, experimentan el aprendizaje del idioma en diferentes formas, usando diferentes métodos a los tradicionales. Obteniendo como resultado el interés por su aprendizaje propio en el vocabulario; se podría decir que la actitud hacia el aprendizaje es positiva al usar la tecnología. También, el internet se ha pasado a formar parte de nuestro día a día, ya que su incorporación dentro del aula al aprender una segunda lengua es fuente importante para el nuevo conocimiento, puesto que los estudiantes están aptos y saben cómo usar la tecnología para cada finalidad.

En cuanto a la tercera dimensión, la sintaxis, es parte de la gramática, en la que se estudia la unión de palabras que forman unidades superiores de significado. También, la sintaxis, toma en cuenta las reglas para unir las palabras y formar oraciones y sintagmas. Para la Real Academia Española la sintaxis forma parte de la gramática y estudia la forma cómo expresan

significados las palabras y los grupos que se conforman, también la relación que se da al unir todas las palabras. Según Bosque y Gutierrez (2009) menciona que la sintaxis forma parte de la gramática estudiando la forma en la que se unen las palabras y por consiguiente el significado que se producen luego de combinarlas. Sintaxis, para de la gramática que muestra diferentes reglas que permitan organizar las palabras y las frases. Así mismo, estudia el orden de las palabras y frases teniendo en cuenta las reglas de sus relaciones en una oración.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según su finalidad, es una investigación aplicada, su finalidad es generar conocimientos nuevos y aplicarlos en los problemas que presenta el colegio. Cerda (1997) nos dice que este tipo de investigación utiliza los conocimientos en la parte práctica para beneficiar a los grupos que forman parte de la investigación y por consiguiente a toda la sociedad, incluyendo los conocimientos nuevos para engrandecer la disciplina.

Según su enfoque es una investigación cuantitativa, porque define la relación entre las variables, herramientas digitales y habilidad de escritura en inglés, la generalidad y los resultados obtenidos por medio de la muestra que se pueden deducir hacia la población de la que procede la muestra, Hernández, et al. (2014).

Es una investigación pre experimental, Según Hernández (2008) porque no tiene la opción de realizar una comparación entre grupos, ya que en este tipo de investigación se administra un tratamiento o estímulo a la muestra, y se evalúa usando pretest - posttest. Su esquema o representación gráfica es la siguiente:



Donde:

X = Variable independiente

O₁ = Medición pre-experimental de la variable independiente

O₂ = Medición post-experimental de la variable independiente

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Herramientas digitales

Definición conceptual

Carcaño (2021) son los programas de software que brindan interés al aprendizaje activo y colaborativo, hacen más fácil las tareas de aprendizaje y juntamente con los repositorios ayudan a un conjunto que

evita a los docentes hacer material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta práctica de gestión del tiempo.

Definición operacional

Esta variable posee una operacionalización mediante de 3 dimensiones: trabajo colaborativo, comunicación interactiva y retroalimentación.

Variable dependiente: Habilidad de escritura en ingles

Definición conceptual

Según MINEDU (2016) menciona que la habilidad de escritura en Ingles es usar el lenguaje escrito de tal manera que permita construir sentidos dentro de un texto y poder comunicarlos a otras personas. También podemos decir que es un proceso reflexivo ya que supone que se debe saber adecuar y organizar los textos considerando el contexto y el propósito comunicativo, así mismo se debe considera la revisión permanente del texto escrito para mejorarlo.

Definición operacional

Se realizó la operacionalización a través de 3 dimensiones: gramática, vocabulario y sintaxis. Esta variable fue medida con un cuestionario que está formado por 9 indicadores y 9 instrucciones, usando como escala de medición el intervalo – Likert (alto, medio y bajo)

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

Población

Es el total de casos que tienen en común ciertas características, según Hernández, et al. (2014). Para este trabajo de investigación, la población, estuvo formada por todos los alumnos matriculados en cuarto grado de una Institución Educativa de Huamachuco que asisten regularmente. La población, se ha distribuido de acuerdo a la tabla:

Tabla 1*Distribución de la población de los estudiantes de cuarto grado*

Sección	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
4 A	20	14	34
4 B	23	14	37
4 C	18	19	37
4 D	21	15	36
TOTAL	82	62	144

Nota: Registro de matrícula de una IE de Huamachuco, 2022.**Criterios de inclusión**

En esta investigación se incluyó a alumnos de los dos sexos, del cuarto grado del nivel secundario, también se incluyeron a todos los estudiantes del cuarto grado que asisten regularmente.

Criterios de exclusión

Se excluyó a estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de otros colegios de Huamachuco, así mismo a los estudiantes que están cursando otros grados de la Institución Educativa.

Muestra

Viene a ser un subgrupo o fracción de la población, del que tienen que contar con particularidades de la manera más exacta, Martins y Palaella (2012). En esta investigación la muestra estuvo conformada por 37 alumnos del cuarto grado del nivel secundario de una Institución Educativa de Huamachuco, siendo así:

Tabla 2*Distribución de la muestra de estudiantes de cuarto grado*

Sección	Estudiantes		Total
	Hombres	Mujeres	
Muestra	23	14	37
TOTAL	62%	38%	100%

Nota: Registro de matrícula de un IE de Huamachuco, 2022**Muestreo**

En esta investigación se usó el tipo de muestreo no probabilístico a conveniencia de autor; siendo una técnica no aleatorio y no

probabilístico que se usa para definir muestras a las que se pueda acceder fácilmente, los participantes tengan disponibilidad para conformar la muestra en un periodo de tiempo, Otzen y Manterola (2017).

Unidad de análisis

Estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de una Institución Educativa de Huamachuco del año 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: La encuesta: Sirve para recolectar información mediante preguntas hacia personas, cuya finalidad es obtener información de manera sistemática, según López y Fachelli (2015). En esta investigación, tuvo como finalidad recolectar datos usando encuestas hechas a los alumnos de cuarto grado del nivel secundario de una institución educativa de Huamachuco durante el año 2022.

Instrumento: El cuestionario para habilidad de escritura: es un instrumento que se usa para poder medir a la variable dependiente. García (2002) dice que este instrumento es muy favorable para recabar datos, especialmente de la muestra a la que es difícil acceder por la distancia, dispersión de los participante o dificultad para una reunión presencial. Para esta investigación el cuestionario fue hecho según las dimensiones de la variable dependiente, para obtener datos de los estudiantes y analizarlos estadísticamente para tener resultados. El cuestionario se realizó acerca de la variable dependiente: Habilidad de escritura en el idioma inglés con sus dimensiones: gramática, vocabulario y sintaxis; teniendo 9 instrucciones.

Validación y confiabilidad

La validez del instrumento

Es la competencia que tiene un instrumento para medir significativa y adecuadamente el rasgo para cuya medición ha sido elaborado, según Hurtado (2012). El instrumento se validó por medio del juicio de 3 expertos, los expertos cuentan con la profesión de docentes y con el grado de Maestría en Psicología Educativa, en la cual se tomó en cuenta todas sus opiniones. De esta manera, se dio conformidad al

instrumento a través de su firma, después de elaborar la validez de los expertos, se obtuvo un resultado favorable, y sugirieron su aplicación.

Los expertos que validaron el instrumento son:

- Mg. Tony Randal Cueva Zegarra
- Mg. Jose Hildebrando Miguel Reyes
- Mg. Edith Magdalena Horna Ascón

Validación de contenido

Es el juicio de valor por expertos sobre la pertinencia y la relevancia acerca del contenido de cada ítem del cuestionario, tomando en cuenta lo que el instrumento desea. Los ítems del cuestionario se validaron de la siguiente forma: los que contaron con el ciento por ciento de aprobación por los 3 expertos, fueron incluidos dentro del instrumento, los que tuvieron el cien por ciento de desaprobación por los 3 expertos, se eliminaron del instrumento y los ítems que tuvieron correcciones por parte de los expertos, se corrigieron y se validaron otra vez.

Validación de constructo

El instrumento de habilidad de escritura obtuvo un valor de 0.807 dentro de la prueba de Bartlett, el cual muestra que los ítems están correlacionados significativa y positivamente, teniendo $p < 0.01$. La validación de constructo dentro de la teoría moderna de la medición, es considerado como uno de los progresos más significativos, según Kerlinger (1988). Esta prueba, garantiza que los conceptos teóricos tomados en cuenta en el marco referencial se reflejan en el instrumento que se usará para la medición.

Confiabilidad del instrumento

Es la firmeza o consistencia de una medición, según Kerlinger y Lee (2002). Para el instrumento de esta investigación se realizó una prueba piloto de observación, usando como muestra los datos recolectados a 20 alumnos del cuarto grado del nivel secundario, la confiabilidad se definió a través del Coeficiente de Alfa de Cronbach y se usó el programa Excel. El cuestionario de la habilidad de escritura, tuvo como confiabilidad 0.83, estando en el nivel excelente.

3.5. Procedimientos

Después de obtener la información, se seleccionó y analizó teniendo en cuenta los objetivos de esta investigación. Para analizar la información recolectada, primero se hizo la recopilación de información teórica y empírica sobre el uso de herramientas digitales en la habilidad de escritura en estudiantes del nivel secundario. Luego se identificó las fuentes de datos que fueron proporcionadas por los alumnos del cuarto grado del nivel secundario del colegio. Posteriormente se eligió la técnica e instrumento para recolectar datos, elaborando un instrumento para aplicarlo y estableciendo el proceso para su ejecución. Finalmente se preparó y presentó los datos recolectados, se usó tablas estadísticas que fueron analizadas e interpretadas.

3.6. Método de análisis de datos

Estadística descriptiva: primero se fabricó la base de datos usando las respuestas del cuestionario de la variable dependiente. Luego se elaboró tablas de distribución de frecuencias para la habilidad de escritura y sus tres dimensiones. Finalmente se fabricó figuras estadísticas.

Estadística inferencial: todos los datos recolectados, se procesaron y analizaron usando el software Excel para elaborar las tablas de frecuencia y se usó el software SPSS V25 para realizar la examinación de la distribución de la muestra, para analizar la normalidad en la distribución de la muestra de la habilidad de escritura, se usó la técnica de Shapiro-Wilk y para contrastar las hipótesis se usó la prueba t de student.

3.7. Aspectos éticos

Aplicabilidad: los resultados de la presente investigación pueden usarse en más escenarios.

Consentimiento informado: los estudiantes que formaron parte de la investigación lo hicieron de forma voluntaria.

Valor social o científico: esta investigación propone una intervención para mejorar la condición de vida, el bienestar de los alumnos y resuelve problemas.

Credibilidad: los resultados de esta investigación guardan una exacta relación con el problema que se observó, el autor de esta investigación no hizo supuestos sobre la realidad que fue objeto de estudio.

Consistencia: el autor de esta investigación trató de tener estabilidad en la información que se recogió y analizó.

Selección equilibrada: el investigador se aseguró que la muestra seleccionada sea por motivos de relación con la pregunta a investigar.

Cuidado ambiental: la investigación se basó en la utilización de la tecnología, por lo que no fue necesario imprimir material y así poder cuidar el medio ambiente.

IV. RESULTADOS

Descripción de los resultados

A nivel de la habilidad de escritura

Tabla 3

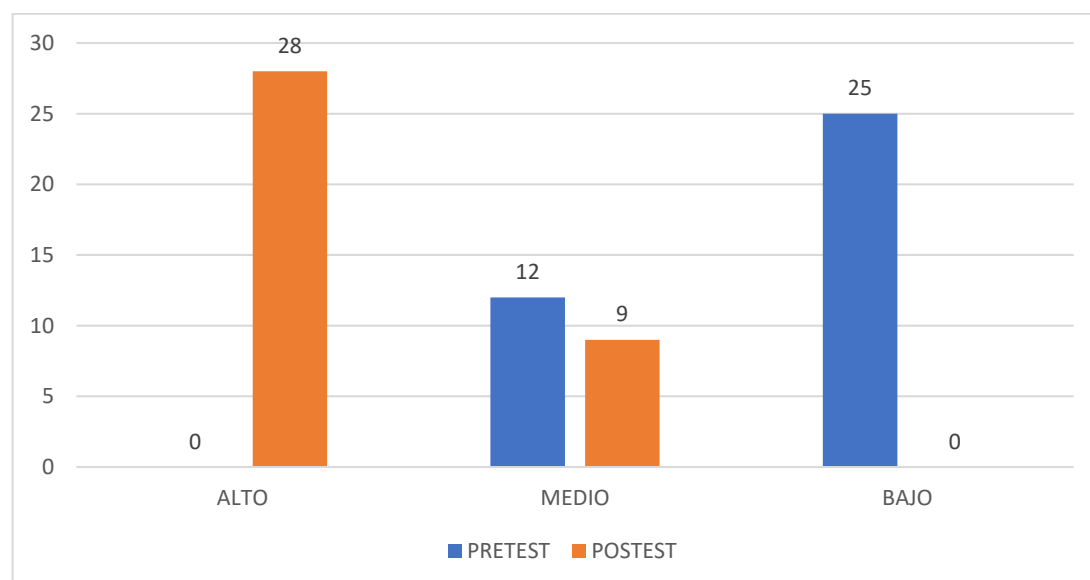
Nivel de la habilidad de escritura de inglés en pretest y postest

Niveles	Pretest		Postest	
	N°	%	N°	%
Alto	0	0	28	76
Medio	12	32	9	24
Bajo	25	68	0	0
Total	37	100	37	100

Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Figura 1

Nivel de la habilidad de escritura de inglés en pretest y postest



Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Interpretación

Se puede visualizar en la Tabla 3 que, sobre la habilidad de escritura de inglés, en el pretest aplicado a los estudiantes, se encuentran un 68% en el nivel bajo, 32% en el nivel medio y 0% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el postest se visualiza que la habilidad de escritura de inglés, 76% está en el nivel alto, 24% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran la habilidad de escritura en inglés en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.

A nivel de dimensiones

Tabla 4

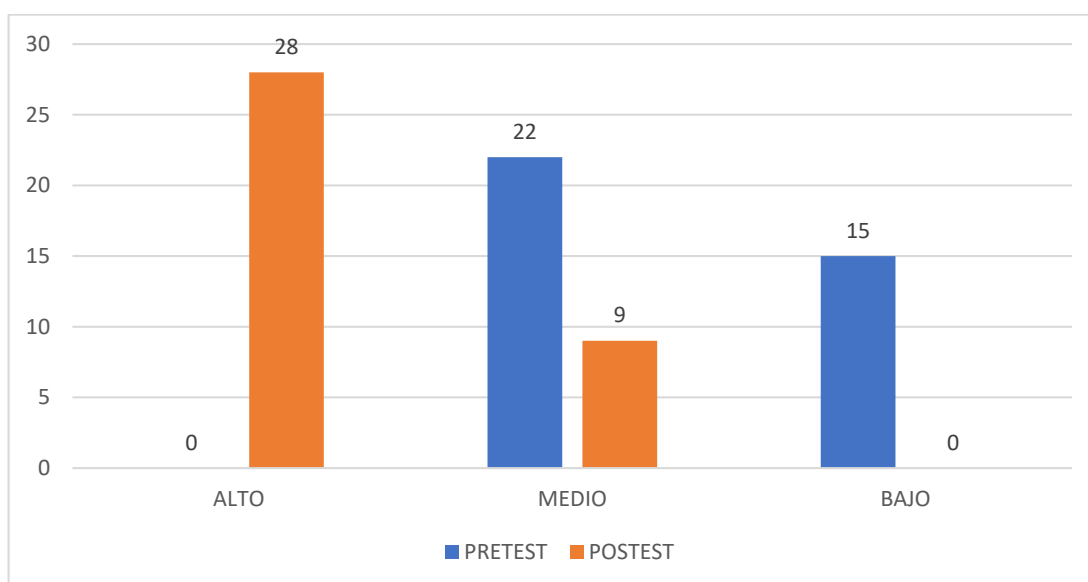
Nivel de gramática en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest

Niveles	Pretest		Postest	
	N°	%	N°	%
Alto	0	0	28	76
Medio	22	59	9	24
Bajo	15	41	0	0
Total	37	100	37	100

Nota. Base de datos sobre la habilidad de escritura

Figura 2

Nivel de gramática en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest



Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Interpretación

Se puede observar en la Tabla 4 que, sobre la gramática en la habilidad de escritura de inglés, en el pretest aplicado a los estudiantes, se encuentra 41% en el nivel bajo, 59% en el nivel medio y 0% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el postest se visualiza que la gramática en la habilidad de escritura de inglés, 76% está en el nivel alto, 24% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran la gramática en la habilidad de escritura de inglés.

Tabla 5

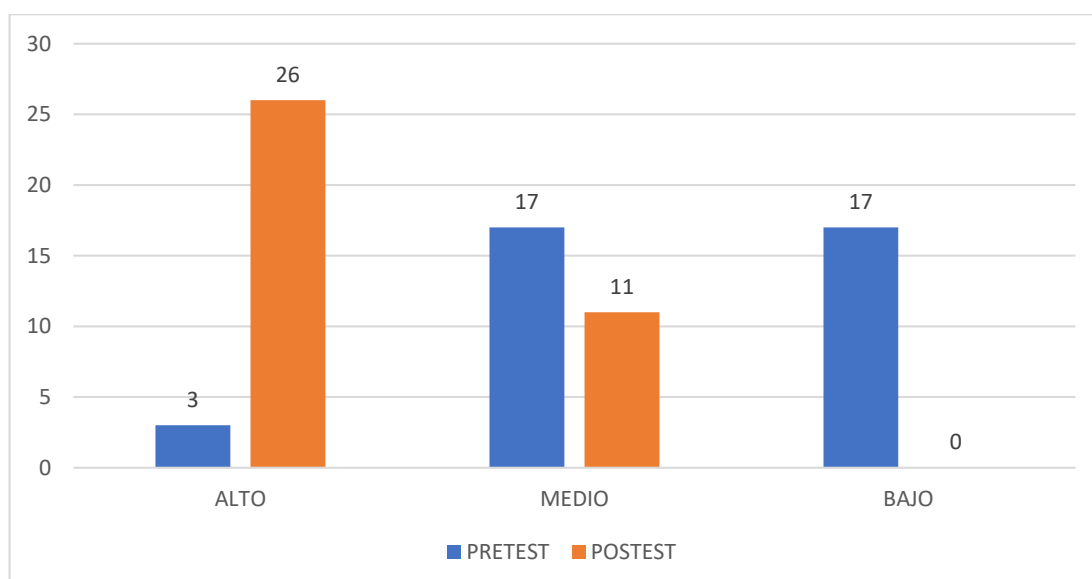
Nivel del vocabulario en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest

Niveles	Pretest		Postest	
	N°	%	N°	%
Alto	3	8	26	70
Medio	17	46	11	30
Bajo	17	46	0	0
Total	37	100	37	100

Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Figura 3

Nivel del vocabulario en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest



Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Interpretación

Se puede observar en la Tabla 5 que, sobre el vocabulario en la habilidad de escritura de inglés, en el pretest aplicado a los alumnos, se encuentra 46% en el nivel bajo, 46% en el nivel medio y 8% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el postest se observa que el vocabulario en la habilidad de escritura de inglés, 70% está en el nivel alto, 30% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran el vocabulario en la habilidad de escritura de inglés.

Tabla 6

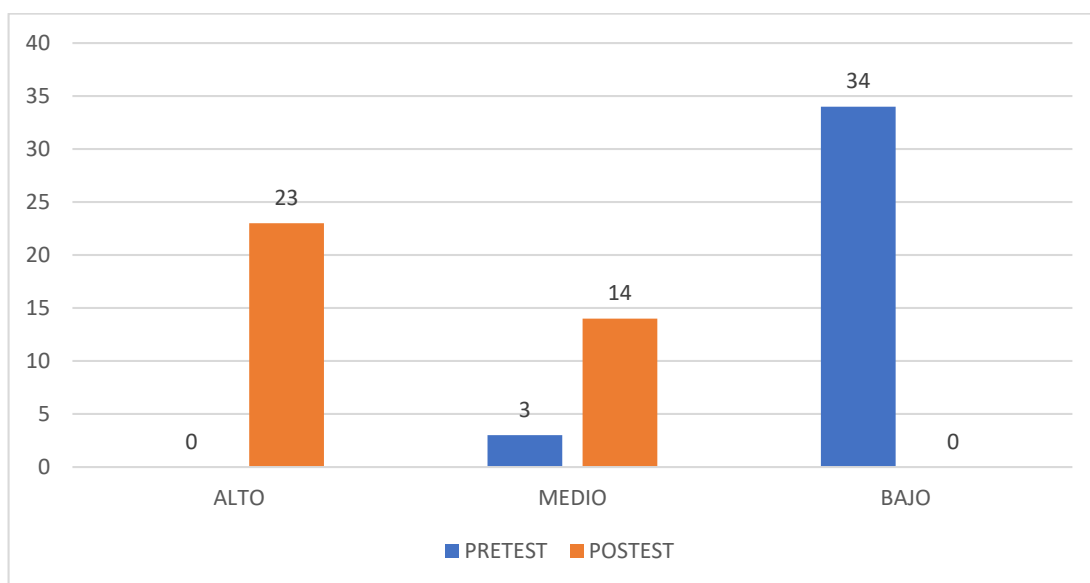
Nivel de sintaxis en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest

Niveles	Pretest		Postest	
	N°	%	N°	%
Alto	0	0	23	62
Medio	3	8	14	38
Bajo	34	92	0	0
Total	37	100	37	100

Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Figura 4

Nivel de sintaxis en la habilidad de escritura de inglés en el pretest y postest



Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

Interpretación

Se puede observar en la Tabla 6 que, sobre la sintaxis en la habilidad de escritura de inglés, en el pretest aplicado a los estudiantes, se encuentra 92% en el nivel bajo, 8% en el nivel medio y 0% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el postest se observa que la sintaxis en la habilidad de escritura de inglés, 62% está en el nivel alto, 38% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran la sintaxis en la habilidad de escritura de inglés.

Prueba de normalidad

Tabla 7

Prueba de Shapiro-Wilk de la habilidad de escritura en el pretest y postest

PRUEBA DE NORMALIDAD	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
items 01 pre	,597	37	,000
items 01 post	,723	37	,000
items 02 pre	,781	37	,000
items 02 post	,459	37	,000
items 03 pre	,663	37	,000
items 03 post	,363	37	,000
items 04 pre	,765	37	,000
items 04 post	,569	37	,000
items 05 pre	,774	37	,000
items 05 post	,529	37	,000
items 06 pre	,711	37	,000
items 06 post	,591	37	,000
items 07 pre	,418	37	,000
items 07 post	,708	37	,000
items 08 pre	,360	37	,000
items 08 post	,725	37	,000
items 09 pre	,155	37	,000
items 09 post	,418	37	,000
Puntaje Pretest	,955	37	,140
Puntaje Postest	,896	37	,002

Nota. Matriz sobre la habilidad de escritura

En la Tabla 10 se aprecia que los ítems del pretest cumplen una distribución normal, siendo mayor al 5% de nivel de significancia, además se pudo observar los resultados de los ítems del postest son menores al 5% de nivel de significancia concluyendo que no existe una distribución normal.

Contrastación de hipótesis

Para la contrastación de hipótesis utilizaremos el estadístico de prueba no paramétrico Wilcoxon porque compara el rango medio de dos muestras relacionadas y saber si existe diferencia, aplicando el diseño antes – después, en otras palabras, pretest y postest.

Para la habilidad de escritura

Hipótesis

H_0 = Las medianas son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y postest.

H_1 = Las medianas son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y postest.

Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

Criterio de decisión

$p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

$p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon para la habilidad de escritura

Estadísticos de prueba^a

	Pos test - Pre test
Z	-5,314 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor p valor es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el postest son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que el Uso de herramientas digitales mejora las habilidades de escritura de inglés en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2022.

Para la dimensión de gramática

Hipótesis

H_0 = Las medianas son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y postest en la dimensión de gramática.

H_1 = Las medianas son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y postest en la dimensión de gramática.

Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

Criterio de decisión

$p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

$p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon para la dimensión de gramática

Estadísticos de prueba^a

	Pos test - Pre test
Z	-5,193 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor p valor es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el postest son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que el Uso de herramientas digitales mejora la gramática en inglés en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2022.

Para la dimensión de vocabulario

Hipótesis

H_0 = Las medianas son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y postest en la dimensión de vocabulario.

H_1 = Las medianas son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y postest en la dimensión de vocabulario.

Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

Criterio de decisión

$p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

$p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Tabla 10*Prueba de Wilcoxon para la dimensión de vocabulario***Estadísticos de prueba^a**

	Pos test - Pre test
Z	-5,219 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor p valor es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el postest son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que el Uso de herramientas digitales mejora el vocabulario en inglés en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2022.

Para la dimensión de sintaxis**Hipótesis**

H_0 = Las medianas son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y postest en la dimensión de sintaxis.

H_1 = Las medianas son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y postest en la dimensión de sintaxis.

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$ **Criterio de decisión**

$p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

$p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Tabla 11*Prueba de Wilcoxon para la dimensión de sintaxis***Estadísticos de prueba^a**

	Pos test - Pre test
Z	-5,344 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor p valor es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el posttest son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que el Uso de herramientas digitales mejora la sintaxis en inglés en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2022.

V. DISCUSIÓN

En los últimos años se ha incorporado la utilización de tecnologías en el sector educación y se ha ido convirtiendo en una de las estrategias didácticas más usada por diferentes áreas para llevar a cabo el proceso de enseñanza por parte de los docentes y aprendizaje por parte de los estudiantes, evaluar y retroalimentar. El uso de esta nueva estrategia genera que los alumnos se puedan involucrar más dentro de su aprendizaje y se sientan más motivados. En el medio existen diferentes herramientas para desarrollar la habilidad de escritura en inglés, permitiendo que los estudiantes puedan reforzar sus conocimientos, retroalimentar, motivarse por aprender y puedan tener una comunicación interactiva con el docente. En ese sentido, Kahoot, Quizziz y Duolingo son plataformas muy usadas a nivel mundial, ya que presentan diferentes herramientas didácticas para el estudiante, brindando la posibilidad de aprendizaje, refuerzo y profundización de un tema en donde estudiantes y docentes interactúen didácticamente.

En función a lo mencionado, se muestran los resultados de la investigación, estos guardan relación con el problema observado y analizado; se puede visualizar en la Tabla 3 que en la habilidad de escritura en el pretest los estudiantes se encontraban 68% en el nivel bajo, 32% en el nivel medio y 0% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el postest se observa que la habilidad de escritura de los estudiantes, 76% está en el nivel alto, 24% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran la habilidad de escritura en inglés en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria. Sobre los resultados, Montrieux, et al. (2015) refiere que el cambio en la educación dependerá de importantes variables escolares como son: un equipo conveniente de apoyo en TIC, infraestructura adecuada y cursos de actualización a los docentes. Las herramientas digitales ayudan en la enseñanza cuando se considera los conocimientos previos de los estudiantes, las etapas del desarrollo de la sesión, el contexto y la elección de la herramienta adecuada dependiendo del campo en que se aplique.

En la tabla 4 se observa que la gramática en la habilidad de escritura en el pretest, los alumnos se encontraban 41% en el nivel bajo, 59% en el nivel

medio y 0% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el posttest se visualiza que la gramática en la habilidad de escritura de inglés los estudiantes 76% está en el nivel alto, 24% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran la gramática en la habilidad de escritura de inglés. Para Pardo (2019) refiere que es la parte principal en el lenguaje, puede ser hablado o escrito. De esta manera, no es posible adquirir un idioma nativo o idioma diferente de una manera efectiva si no se conoce la gramática adecuada del idioma a adquirir, porque contiene formas gramaticales necesarias para perfeccionar el significado.

Así también, en la tabla 5 se observa que el vocabulario en la habilidad de escritura en el pretest, los estudiantes se encontraban 46% en el nivel bajo, 46% en el nivel medio y 8% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el posttest se visualiza que el vocabulario en la habilidad de escritura de inglés los estudiantes 70% está en el nivel alto, 30% en el nivel medio y un 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran el vocabulario en la habilidad de escritura de inglés. Respecto al vocabulario, Ochoa (2019) nos menciona que es algo difícil el hecho de alterar la dirección que se ha tenido hasta la actualidad, utilizar las lecturas online para poder enseñar el vocabulario se torna como ayuda. Con el uso de los ordenadores, tecnología e internet, los estudiantes dan indicios de mejora, aprenden el vocabulario de un idioma, experimentan el aprendizaje del idioma en diferentes formas, usando diferentes métodos a los tradicionales. Obteniendo como resultado el interés por su aprendizaje propio en el vocabulario; se podría decir que la actitud hacia el aprendizaje es positiva al usar la tecnología.

De la misma forma, en la Tabla 6 se visualiza que la sintaxis en la habilidad de escritura de inglés los estudiantes se encontraban 92% en el nivel bajo, 8% en el nivel medio y 0% en el nivel alto. Luego de aplicar las herramientas digitales, en el posttest se visualiza que la sintaxis en la habilidad de escritura de inglés los estudiantes 62% está en el nivel alto, 38% en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. De ello se deduce que las herramientas digitales mejoran la sintaxis en la habilidad de escritura de inglés. De acuerdo con Hernández y Ortiz (2002) sostienen que la sintaxis es parte de la gramática que muestra

diferentes reglas que permitan organizar las palabras y las frases. Así mismo, estudia el orden de las palabras y frases teniendo en cuenta las reglas de sus relaciones en una oración

Por último, se señala que en la actualidad el trabajo de escritura académica está unido al uso de nuevas tecnologías y que la enseñanza de la habilidad de escritura del idioma inglés debe usar los diferentes aportes técnicos que ofrecen las diferentes herramientas didácticas. Debido a que, en la actualidad, tanto docentes como estudiantes deben dominar el uso de medios tecnológicos y usarlos a favor del estudiante de manera didáctica y ya no tradicional, esto ayudará que el estudiante se sienta más motivado por aprender y use plataformas totalmente gratuitas en el desarrollo de sus habilidades de escritura. Por consiguiente, tiene grandes ventajas que las acciones didácticas que se usen para la habilidad de escritura en el idioma inglés utilicen medios digitales y se favorezcan de las diferentes posibilidades técnicas que ofrecen las herramientas.

VI. CONCLUSIONES

1. Las herramientas digitales mejoran la habilidad de escritura en el idioma inglés, se puede evidenciar al observar que después de aplicar la prueba de Wilcoxon el valor p es menor Como el valor p valor es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el posttest para la habilidad de escritura son significativamente diferentes
2. Las herramientas digitales mejoran la gramática en inglés, se puede evidenciar al observar que después de aplicar la prueba de Wilcoxon el valor p es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el posttest en la gramática son significativamente diferentes.
3. Las herramientas digitales mejoran la gramática en inglés, se puede evidenciar al observar que después de aplicar la prueba de Wilcoxon el valor p es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el posttest en el vocabulario son significativamente diferentes.
4. Las herramientas digitales mejoran la gramática en inglés, se puede evidenciar al observar que después de aplicar la prueba de Wilcoxon el valor p es menor (0.000 sig. Asintótica prueba bilateral) que 0.05; se rechaza la H_0 y aceptamos H_1 , es decir las medianas entre el pretest y el posttest en la sintaxis on significativamente diferentes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al director de la Institución Educativa se le sugiere impulsar el uso de herramientas digitales, como Kahoot, Quizizz y Duolingo, en el curso de inglés, con ello se ofrece una ventaja en la enseñanza a los alumnos mediante el uso de estrategias didácticas; también se le sugiere realizar capacitaciones permanentes acerca del uso de diferentes herramientas digitales, la cual debe ser para docentes y estudiantes.
2. A los maestros de la especialidad de inglés del colegio se sugiere, teniendo en cuenta los resultados, utilizar las herramientas digitales, como Kahoot, Quizizz y Duolingo, para reforzar la habilidad de escritura en el idioma inglés, esto ayudará que los estudiantes puedan redactar mejor diferentes textos en el idioma extranjero.
3. A los estudiantes del colegio, usar las herramientas digitales, como Kahoot, Quizizz y Duolingo, para poder practicar constantemente la escritura de oración y textos en el idioma inglés, solicitando el acompañamiento de los docentes de la especialidad.

REFERENCIAS

- Alba, E., Moreno, L. y Ruiz, M. (2015). Las aplicaciones del sistema estelar para cerrar las brechas educativas.: Kahoot!, Screencast y tableta gráfica. *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Educar para transformar: Aprendizaje experiencial.*
- Arapa E. y Cuadros V. (2018). *Influencia del uso de la aplicación web Duolingo en la capacidad de comprensión de textos orales en inglés de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Héroes del Pacífico” de la provincia de Arequipa 2018.* Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa
- Azmat, G. y Iriberry, N. (2010). *The Provision of Relative Performance Feedback Information: An Experimental Analysis of Performance and Happiness.* Universitat Pompeu Fabra and Barcelona GSE
- Barbosa S. y Tarazona K. (2018). *Implementación de Duolingo como estrategia apoyada en las TIC para fortalecer la autonomía y el aprendizaje del inglés en los alumnos de octavo del colegio San Pedro Claver de Bucaramanga.* Universidad Nacional Abierta y a Distancia
- Bosque, I. y Gutierrez, J. (2009). *Fundamentos de la sintaxis formal.* Ediciones Akal Masson S.A
- Carcaño E. (2021) Herramientas digitales para el desarrollo del aprendizaje. *Revista vinculando.* <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Cerda, H. (1997). La investigación total. La unidad metodológica en la investigación científica. Editorial Magisterio
- Cook, V. (2001). Knowledge of writing. *International Review of Applied Linguistics,*
- Coto, M., Collazos, A. y Mora, S. (2016). Modelo Colaborativo y Ubicuo para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel Iberoamericano. *Revista de Educación a Distancia.*

- Drigas, A. y Charami, F. (2014). ICTs in English learning and teaching. *ResearchGate*. <http://dx.doi.org/10.3991/ijes.v2i4.4016>
- Fendiwick T. (2001). New themes and questions in workplace learning. *Tides of change*. 3-17.
- García, F. (2002). *Recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionario*. Limusa Noriega Editores
- Hargis, J. (2016). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot TM on student Performance.
- Hattie, J.; Timperley, H. (2007). The Power of Feed Back. *Review of Educational Research*.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*, sexta edición, Mc Graw-Hill / Interamericana Editores, S.A.
- Huaman J. (2021). Causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la Educación Básica en el Perú. *Lengua y sociedad. Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*. Volumen 20. 126-127. <https://doi.org/10.30920/L&S.20.1.7>
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia*. Quiron Ediciones
- Huynh, D., Zuo, L. y Lida, H. (2016). *Analyzing Gamification of “Duolingo” with Focus on Its Course Structure*. Japan Advanced Institute of Science and Technology.
- Izquiero I. y Mestra L. (2015). *Implementación de la aplicación Duolingo como instrumento para mejorar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 4to grado en la Institución Educativa Santo Domingo Vidal del Municipio de Chimá Departamento de Córdoba*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Kapp K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.

- Kerlinger, F. (1988). *Investigación del comportamiento*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del Comportamiento. Métodos de Investigación en Ciencias Sociales*. McGraw Hill. México.
- Kluger, A. y De Nisi, A. (1996). The effects of feedback interventions on performance. a historical review, a meta-analysis, and a preliminary feedback intervention theory. *Psychological Bulletin*.
- Lindgren, S., de Renzi E. y Richman L. (1985). Cross-National Comparisons of Developmental Dyslexia in Italy and the United States, *Child Development*, vol. 56, 1404-1417
- Llunitaxi, M. (2019). *Uso de las aplicaciones móviles Google, Traslata, Duolingo como herramientas didácticas de aprendizaje del idioma inglés en el Centro de Idiomas Cenid UTB*. Universidad Técnica de Babahoyo
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Martins, F., y Palella, S. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa* (3ra ed.) Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Mero J. (2021) Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista científica Dominio de las Ciencias*. Volumen 7. 712-724. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>
- MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria.
- Moncada, A. (2017). Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva. *Compartir Palabra Maestra*.
- Montrieux, H., Vanderlinde, R., Schellens, T., Marez, D., y Lieven. (2015). Teaching and Learning with Mobile Technology: A Qualitative Explorative Study about the Introduction of Tablet Devices in Secondary Education. *Plos One*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144008>

- Mora-Vicarioli, F, y Hooper-Simpson, C. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. *Revista Electrónica Educare. Volumen 20.*
- Muñoz, M. (2016). Las TIC en educación: “Kahoot!” como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física. *ResearchGate*
- Mustafa, H., Sain, N. y Razak, N. (2012). Using Internet for Learning Vocabulary among Second Language Learners in a Suburban School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences.* Volumen 66. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.286>
- Nash, H., y Snowling, M. (2006). Teaching new words to children with poor existing vocabulary knowledge: a controlled evaluation of the definition and context methods. *International Journal of Language and Communication Disorders.*
- Ochoa J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pre grado del primer ciclo de una universidad privada de Lima.* Universidad Tecnológica del Perú.
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology.* vol.35.
- Pacheco, F. (2017). *The Duolingo App And The Development Of Vocabulary Skills In Students Of Ninth-Grade Level Of Elementary School At Unidad Educativa Ambato.* Universidad Técnica d Ambato.
- Pardo F. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios.* Universidad San Martín de Porres.
- Pérez T. (2015). Desarrollo de la lectura y escritura en inglés como lengua extranjera a través de debates virtuales.
- Pinto F. (2020) *Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los*

estudiantes de quinto grado de secundaria de una institución educativa estatal de Arequipa 2020. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Resolución Viceministerial N° 234-2021-MINEDU (2021). Diario oficial El Peruano.

Reyna X. y Urtecho P. (2019). *Aplicaciones móviles en el aprendizaje de inglés de los estudiantes del tercer año de idiomas.* Universidad Nacional de Trujillo

Rincon A. (2013). *Fortalecimiento de la escritura en inglés en estudiantes de educación media de una institución pública.* Universidad TecVirtual.

Scherer, M. (2012). Finessing Feedback. En *Feedback for Learning, Educational Leadership.*

Siemens G. (2004). A learning theory for the digital age.

Statista Research Department (2021). Los idiomas más hablados en el mundo en 2021. *Statista GmbH.* <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>

Wiggins, G. (2012). 7 Keys to Effective Feedback. *Feedback for Learning, Educational Leadership.*

ANEXOS

ANEXOS 01

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
VARIABLE 1: Herramientas digitales	son aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y junto con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo. (Carcaño, 2021)	Esta variable se operacionalizó a través de 3 dimensiones: trabajo colaborativo, comunicación interactiva y retroalimentación; esto permitirá determinar si el uso de herramientas digitales (kahoot, quizziz y duolingo) mejora la habilidad de escritura en los estudiantes de cuarto grado de una Institución Educativa de Huamachuco.	Trabajo colaborativo	Tecnologías colaborativas	Intervalo - Likert
				Trabajo en equipo	
				Intercambio de información	
			Comunicación interactiva	Interrelación directa	
				Intercambio de conocimientos	
				Herramientas informáticas	
			Retroalimentación	Despeje de dudas	
				Reconocimiento de aciertos y errores	
				Clarificación de contenidos	
VARIABLE 2: Habilidad de escritura	Es el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. (MINEDU, 2016)	Esta variable se operacionalizó a través de 3 dimensiones: gramática, vocabulario y sintaxis; esto permitirá determinar si el uso de las herramientas digitales mejora la habilidad de escritura en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco. Se elaboró un cuestionario compuesto por 9 ítems.	Gramática	Escribir palabras	Cuestionario para medir la habilidad de escritura
				Reemplazar pronombres	
				Uso de preposiciones	
			Vocabulario	Traducción de palabras	
				Palabras de acuerdo al contexto	
				Conectores	
			Sintaxis	Combinar palabras	
				Orden de las palabras	
				Forma de oraciones	

ANEXO 02
FICHA TÉCNICA
HABILIDAD DE ESCRITURA

Nombre original del instrumento:	CUESTIONARIO PARA HABILIDAD DE ESCRITURA
Autor y año:	ORIGINAL: Br. Concepción Celedonio Domínguez Martínez 2022
Objetivo del instrumento:	Medir la habilidad de escritura en estudiantes de cuarto grado
Usuarios:	I.E N° 80129 “César Abraham Vallejo Mendoza”, Huamachuco, La Libertad 2022
Forma de Administración o Modo de aplicación:	A los estudiantes se les dará un pretest y postest
Validez:	Mg. Tony Randal Cueva Zegarra 100% aplicable Mg. Jose Hildebrando Miguel Reyes 100% aplicable Mg. Edith Magdalena Horna Ascón 100% aplicable
Confiabilidad:	Es altamente confiable en la Escala de Cronbach con un valor 0,83 excelente

Cuestionario para habilidad de escritura

NAME: _____ LAST NAME: _____

GRADE: _____ SECTION: _____

GRAMMAR PART

**INSTRUCTION: Complete the sentences with “BE GING TO” and an appropriate verb
GO – LISTEN – DRINK**

- a. She To music
- b. They coffee
- c. Jhon to school every day

INSTRUCTION: Replace the nouns with the promoun THEY – SHE – HE

Mary

Parents

Peter

INSTRUCTION: Complete with the appropriate preposition of place according to the image.



- a. The ruler is the table
- b. The notebook is the table.
- c. The eraser is the chair.

VOCABULARY PART

INSTRUCTION: Translate and complete with the apropiate word (jugar, hablar y comer)

- a. I football every day
- b. They a Delicious food
- c. We English

INSTRUCTION: Complete the blanks with the appropriate word in the text(walk, bike, sándwich, read)

MY DAY

First, I wake up. Then, I get dressed. I to school. I ride a I like to go to school. I eat lunch. I eat a and an apple. I play outside. I like to play. I a book. I walk home. My mother cooks soup for dinner. Then, I go to bed.

INSTRUCTION: Complete with the appropriate word

- a. What's name?
- b. old are you?
- c. I Seventeen years old.
- d. I am Peru.

SINTAXIS PART

INSTRUCTION: Answer the following questions about you.

- a. Where are you from?
- b. How are You?
- c. What's your name?

INSTRUCTION: Put in order the following sentences

- a. your / What / name / is ?
- b. color / is / What / favorite / your ?
- c. you / old / are / How ?.....

INSTRUCTION: Change the form.

- a. He studies English.
Neg. Int.
- b. Do you speak French?
Aff. Neg.
- c. I don't eat fruits.
Int. Aff.

ANEXO 03

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO PARA HABILIDAD DE ESCRITURA

Apellidos y Nombres del Experto Validador: Cueva Zegarra Tonny Randal

DNI: 44780207

Código Orcid: 0000-0001-9519-0035 **Especialidad del validador:** Profesor de idiomas: ingles

N°	DIMENSIONES / ítems	Coherencia				Pertinencia				Claridad				Sugerencias
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1:													
1	Ítem 1				X				X				X	
2	Ítem 2				X				X				X	
3	Ítem 3				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2:	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
4	Ítem 4				X				X				X	
5	Ítem 5				X				X				X	
6	Ítem 6				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3:	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
7	Ítem 7				X				X				X	
8	Ítem 8				X				X				X	
9	Ítem 9				X				X				X	

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

APLICABLE (X)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()



Trujillo, 05 de mayo del 2022

Mg. Tonny Randal Cueva Zegarra

DNI: 44780207

ORCID: 0000-0001-9519-0035

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO PARA HABILIDAD DE ESCRITURA

Apellidos y Nombres del Experto Validador: Miguel Reyes José Heldibrando

DNI: 45319481

Código Orcid: 0000-0001-9731-365X **Especialidad del validador:** Profesor de idiomas inglés

N°	DIMENSIONES / ítems	Coherencia				Pertinencia				Claridad				Sugerencias
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1:													
1	Ítem 1				X				X				X	
2	Ítem 2				X				X				X	
3	Ítem 3				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2:	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
4	Ítem 4				X				X				X	
5	Ítem 5				X				X				X	
6	Ítem 6				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3:	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
7	Ítem 7				X				X				X	
8	Ítem 8			X					X				X	
9	Ítem 9				X				X				X	

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

APLICABLE (X)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()



Trujillo, 06 de mayo del 2022

Mg. José Heldibrando Miguel Reyes

DNI: 45319481

ORCID: 0000-0001-9731-365X

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO PARA HABILIDAD DE ESCRITURA

Apellidos y Nombres del Experto Validador: Horna Ascón Edith Magdalena

DNI: 19056863

Código Orcid: 0000-0003-4110-6613 **Especialidad del validador:** Profesor de educación primaria

N°	DIMENSIONES / ítems	Coherencia				Pertinencia				Claridad				Sugerencias
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1:													
1	Ítem 1				X				X				X	
2	Ítem 2				X				X				X	
3	Ítem 3				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2:	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
4	Ítem 4				X				X				X	
5	Ítem 5				X				X				X	
6	Ítem 6				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3:	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
7	Ítem 7				X				X				X	
8	Ítem 8			X					X				X	
9	Ítem 9				X				X				X	

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

APLICABLE (X)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

Trujillo, 06 de mayo del 2022



Mg. Edith Magdalena Horna Ascón
DNI: 19056863
ORCID: 0000-0003-4110-6613

ANEXO 04

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	Conocemos las herramientas digitales: Duolingo, Quizizz y Kahoot.	SECCIÓN	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase. El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra. El docente presenta el título de la sesión “ <i>conocemos, descargamos e instalamos las herramientas digitales Quizizz, Kahoot y Duolingo</i> ” El docente presenta el propósito de aprendizaje de la sesión: descargar e instalar las herramientas digitales El docente socializa el producto a lograr. El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Conocen el uso de las herramientas digitales?
Desarrollo (50 min.)	El docente indica como descargar las herramientas digitales: Quizizz, Kahoot y Duolingo. Cada estudiante descarga, instala y crea su cuenta en cada aplicación, si no cuenta con correo electrónico, el estudiante debe crear el e-mail guiado por el docente. Al ingresar en la cuenta de las aplicaciones, cada estudiante ingresa sus datos personales y completa el perfil.
Cierre (20 min.)	El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	Reconocimiento de la interfaz de Duolingo.	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase. El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión <i>“Reconocimiento de la Interfaz de Duolingo”</i></p> <p>El docente presenta el propósito de aprendizaje de la sesión: Reconocer la interfaz de DUOLINGO.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos: ¿Cómo desarrollamos las actividades en DUOLINGO?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>El docente presenta el siguiente video, el cual permite despertar en los estudiantes la curiosidad y motivarlos para el desarrollo de la propuesta. El video será visualizado en: https://www.youtube.com/watch?v=hgfvRBEROCs; los estudiantes plantean preguntas para resolver las inquietudes que tengan. El docente socializa la aplicación y muestra la interfaz a los estudiantes. Se explica a los estudiantes la forma de utilizar la aplicación, la importancia, utilidad y retos para desarrollar. Los estudiantes interactúan con la aplicación ingresando a la página web y leyendo las generalidades que presenta.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente observa los avances de los estudiantes en la misma aplicación. El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	Desarrollamos la actividad Intro	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase.</p> <p>El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión “<i>Desarrollamos la actividad intro</i>” y presenta el propósito: Desarrollar la actividad intro.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Qué contiene la actividad intro?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>Los estudiantes van a desarrollar la unidad Intro, el docente orienta la actividad y la realiza junto a los estudiantes para explicar cómo se interactúa con la aplicación y así obtener mejores resultados de aprendizaje. Los estudiantes Ingresan a Duolingo con su usuario y contraseña, realizados en la actividad anterior. Dan click en la unidad Intro, para iniciar. Se van mostrando las actividades van apareciendo en la pantalla; para continuar dan click en CALIFICAR y luego CONTINUAR.</p> <p>Al terminar esta unidad, pueden volver a ingresar a la unidad INTRO, para continuar. El objetivo es realizar los 5 niveles y alcanzar el 100%. El docente resuelve las inquietudes que se presenten.</p> <p>Después de realizada la actividad interactiva, los estudiantes en parejas los socializan algunas expresiones aprendidas en esta unidad inicial.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente observa los avances de los estudiantes en la misma aplicación. El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	Saludos en inglés	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase.</p> <p>El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión “saludos en inglés” y el propósito: Desarrollar la unidad de saludos en inglés.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Cómo se saluda en inglés?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>El docente invita a los estudiantes a desarrollar la unidad SALUDOS. Aprenderán vocabulario, expresiones y gramática. Da clic en la unidad e inicia el desarrollo de las actividades. Cuando desarrolle la actividad da clic en calificar y luego CONTINUAR.</p> <p>Al terminar la unidad le muestran un mensaje con los logros alcanzados y puede volver a ingresar para continuar estudiando la unidad. Cada vez que ingrese a la unidad se observa el porcentaje alcanzado. El objetivo es alcanzar el 100%. Esta unidad tiene 5 niveles para alcanzar. El docente resuelve las inquietudes que se presenten. El estudiante desarrolla los 5 niveles y empieza a registrar en su cuaderno el vocabulario nuevo, el cual le servirá en los siguientes niveles y actividades. Al terminar la actividad interactiva los estudiantes se organizan en parejas y practican la unidad saludos, expresándose oralmente con su compañero.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente observa los avances de los estudiantes en la misma aplicación. El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	I live in Huamachuco	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase.</p> <p>El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión “<i>simple present</i>” y el propósito: Aprender el presente simple en forma afirmativa.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos.</p> <p>¿Cómo hacemos oraciones en el tiempo presente simple?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>El docente explica las reglas de agregar “S, ES, IES” en tercera persona.</p> <p>El docente explica el orden y la forma de las oraciones en el tiempo presente simple.</p> <p>El docente invita a los estudiantes a utilizar la herramienta digital Quizizz para comprobar los aprendizajes.</p> <p>Los estudiantes ingresan a la aplicación y se unen escribiendo el código que el docente brinda para el juego.</p> <p>El docente da inicio al juego y los estudiantes desarrollan cada pregunta propuesta.</p> <p>El docente proyecta las respuestas completadas por los estudiantes y luego brinda la retroalimentación en cada pregunta.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente descarga de la aplicación Quizizz, los resultados de sus respuestas de los estudiantes.</p> <p>El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	I get up at 6:00 o'clock	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase.</p> <p>El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión <i>"I GET UP AT 6:00 O'CLOCK"</i> y el propósito: Escribimos nuestra rutina diaria en inglés.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Qué actividades hacemos durante el día?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>El docente pregunta que actividades realizan en la mañana, tarde y noche. (morning, afternoon and evening)</p> <p>Los estudiantes hacen un listado en la pizarra de diferentes actividades que ellos realizan durante un día.</p> <p>El docente da a conocer los diferentes conectores y como se utilizan para escribir la rutina diaria. El docente invita a los estudiantes a utilizar la herramienta digital Quizizz para comprobar los aprendizajes. Los estudiantes ingresan a la aplicación y se unen escribiendo el código que el docente brinda para el juego.</p> <p>El docente da inicio al juego y los estudiantes escriben las oraciones de acuerdo a las imágenes propuestas en la herramienta digital Quizizz. El docente proyecta las respuestas completadas por los estudiantes y luego brinda la retroalimentación en cada pregunta.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente descarga de la aplicación Quizizz, los resultados de sus respuestas de los estudiantes.</p> <p>El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	The pencil is on the desk	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase. El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra. El docente presenta el título de la sesión " <i>The pencil is on the desk</i> ", y el propósito: Aprender las preposiciones de lugar. El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Cómo podemos mencionar el lugar donde se encuentran los objetos?
Desarrollo (50 min.)	El docente explica el uso de las preposiciones de lugar, utilizando los objetos reales del aula. IN, ON, UNDER, BETWEEN, NEXT TO. Los estudiantes con la ayuda del docente practican la pronunciación de los objetos del aula. El docente y estudiantes describen el lugar donde se encuentran los objetos haciendo oraciones en la pizarra. El docente invita a los estudiantes a utilizar la herramienta digital Quizizz para comprobar los aprendizajes. Los estudiantes ingresan a la aplicación y se unen escribiendo el código que el docente brinda para el juego. El docente da inicio al juego y los estudiantes completan las oraciones con las preposiciones de lugar de acuerdo a las imágenes propuestas en la herramienta digital Quizizz. El docente proyecta las respuestas completadas por los estudiantes y luego brinda la retroalimentación en cada pregunta.
Cierre (20 min.)	El docente descarga de la aplicación Quizizz, los resultados de sus respuestas de los estudiantes. Realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	I don't speak French	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase.</p> <p>El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión "<i>I don't speak french</i>" y el propósito: Aprender el presente simple en forma negativa e interrogativa.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Cómo hacemos oraciones en forma negativa en presente simple?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>El docente explica cuando se utiliza DO – DOES de acuerdo a los pronombres personales.</p> <p>El docente explica el orden y la forma de las oraciones negativas e interrogativas en el tiempo presente simple.</p> <p>El docente invita a los estudiantes a utilizar la herramienta digital kahoot para comprobar los aprendizajes. Los estudiantes ingresan a la herramienta digital Kahoot y se unen escribiendo el código que el docente brinda para el juego. El docente da inicio al juego y los estudiantes desarrollan cada pregunta propuesta.</p> <p>El docente proyecta las respuestas completadas por los estudiantes y luego brinda la retroalimentación en cada pregunta.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente descarga de la herramienta digital Kahoot, los resultados de sus respuestas de los estudiantes.</p> <p>El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	I am fifteen years old	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	<p>El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase.</p> <p>El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra.</p> <p>El docente presenta el título de la sesión "<i>I am fifteen years old</i>".</p> <p>El docente presenta el propósito de aprendizaje de la sesión: Aprender información personal en inglés.</p> <p>El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Cómo decimos nuestra información personal en inglés?</p>
Desarrollo (50 min.)	<p>El docente la preguntas que se realiza para obtener información personal.</p> <p>El docente muestra las respuestas sobre información personal, practicando la escritura y pronunciación.</p> <p>El docente invita a los estudiantes a utilizar la herramienta digital kahoot para comprobar los aprendizajes.</p> <p>Los estudiantes ingresan a la herramienta digital Kahoot y se unen escribiendo el código que el docente brinda para el juego.</p> <p>El docente da inicio al juego y los estudiantes desarrollan cada pregunta propuesta.</p> <p>El docente proyecta las respuestas completadas por los estudiantes y luego brinda la retroalimentación en cada pregunta.</p>
Cierre (20 min.)	<p>El docente descarga de la herramienta digital Kahoot, los resultados de sus respuestas de los estudiantes.</p> <p>El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>

III. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

IV. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Inglés	GRADO	4°
TÍTULO	Healthy and unhealthy habits	SECCION	B
DURACIÓN	90 minutos	DOCENTE	Domínguez Martínez Celedonio

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
Inicio (20 min.)	El docente saluda a los estudiantes y da la bienvenida a la clase. El docente pregunta por la fecha, los estudiantes responden y un voluntario escribe en la pizarra. El docente presenta el título de la sesión " <i>Healthy aand unhealthy habits</i> " y el propósito: Aprender los hábitos saludables y no saludables. El docente plantea una pregunta para recuperar los saberes previos. ¿Tienes un estilo de vida saludable o no saludable? ¿Qué hábitos practicas?
Desarrollo (50 min.)	El docente comunica las actividades a seguir para lograr el producto. Leer dos entrevistas realizadas por dos jóvenes, subrayar o resaltar actividades saludables y no saludables, luego escribir la letra inicial del nombre de los entrevistados en la frase que corresponda. El docente entrega la hoja con las actividades. Se desarrolla las actividades junto con los estudiantes. Se verifica, corrige y retroalimenta las evidencias de aprendizaje. El docente invita a los estudiantes a utilizar la herramienta digital kahoot para comprobar los aprendizajes. Los estudiantes ingresan a la herramienta digital Kahoot y se unen escribiendo el código que el docente brinda para el juego. El docente da inicio al juego y los estudiantes desarrollan cada pregunta propuesta. El docente proyecta las respuestas completadas por los estudiantes y luego brinda la retroalimentación en cada pregunta.
Cierre (20 min.)	El docente descarga de la herramienta digital Kahoot, los resultados de sus respuestas de los estudiantes. El docente realiza retroalimentación de las actividades que sean necesarias. Los estudiantes generan su autoevaluación final, teniendo en cuenta su trabajo, rendimiento, compromiso y responsabilidad en el desarrollo de las actividades.

I. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- Se enfatizará en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- La evaluación permite contar con evidencias de los aprendizajes de las y los estudiantes, y eso permite tomar decisiones que favorezcan el desarrollo de sus competencias.
- Facilita la retroalimentación al estudiante durante los distintos momentos de su proceso de aprendizaje para que reconozca sus fortalezas, dificultades y necesidades, a partir del análisis de las evidencias de aprendizaje.

II. RECURSOS A UTILIZAR

- Plumones, pizarra, mota, etc.
- Laptop o celular con internet
- Herramientas digitales: Kahoot, Quizizz y Duolingo

DOCENTE

ANEXO 05

BASE DE DATOS DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA

PRE TEST													
N°		GRAMÁTICA				VOCABULARIO				SINTÁXIS			
		ítem 1	ítem 2	ítem 3		ítem 4	ítem 5	ítem 6		ítem 7	ítem 8	ítem 9	
1	M	0	2	0	MEDIO	2	1	0	MEDIO	0	0	0	BAJO
2	M	1	1	2	MEDIO	1	0	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
3	M	0	1	0	BAJO	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
4	F	1	0	0	BAJO	1	0	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
5	M	0	0	1	BAJO	0	1	0	BAJO	0	1	0	BAJO
6	F	0	2	0	MEDIO	1	1	0	MEDIO	0	0	0	BAJO
7	F	0	2	0	MEDIO	1	2	2	ALTO	0	0	0	BAJO
8	M	0	0	0	BAJO	0	1	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
9	M	0	1	0	BAJO	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
10	M	1	1	0	MEDIO	2	0	1	MEDIO	0	1	1	MEDIO
11	M	0	2	0	MEDIO	2	2	2	ALTO	0	0	0	BAJO
12	M	0	2	0	MEDIO	2	2	1	ALTO	2	1	0	MEDIO
13	M	0	0	0	BAJO	1	2	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
14	F	0	1	0	BAJO	1	1	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
15	M	0	0	0	BAJO	2	0	0	MEDIO	0	0	0	BAJO
16	M	0	2	2	MEDIO	2	1	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
17	M	0	2	0	MEDIO	1	2	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
18	M	0	0	0	BAJO	1	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
19	F	0	2	2	MEDIO	0	2	1	MEDIO	0	0	0	BAJO

20	M	0	2	0	MEDIO	0	1	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
21	F	1	0	0	BAJO	0	2	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
22	M	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
23	M	0	2	0	MEDIO	0	1	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
24	F	0	1	0	BAJO	0	1	0	BAJO	1	1	0	MEDIO
25	M	0	2	2	MEDIO	0	2	1	MEDIO	0	0	0	BAJO
26	F	1	2	0	MEDIO	1	1	0	MEDIO	1	0	0	BAJO
27	F	1	2	1	MEDIO	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
28	F	0	1	0	BAJO	0	0	0	BAJO	1	0	0	BAJO
29	F	0	2	2	MEDIO	1	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
30	M	0	1	0	BAJO	0	1	0	BAJO	0	0	0	BAJO
31	M	0	0	1	BAJO	1	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
32	F	1	2	0	MEDIO	0	0	0	BAJO	1	0	0	BAJO
33	M	2	0	1	MEDIO	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
34	F	0	1	1	MEDIO	1	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
35	F	2	1	1	MEDIO	0	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO
36	M	1	0	1	MEDIO	0	1	0	BAJO	0	0	0	BAJO
37	F	0	1	2	MEDIO	1	0	0	BAJO	0	0	0	BAJO

POS TEST

N°	GRAMÁTICA				VOCABULARIO				SINTÁXIS			
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3		Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6		Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	
1	2	2	0	MEDIO	2	1	1	MEDIO	2	2	2	ALTO
2	1	2	2	ALTO	2	2	1	ALTO	2	1	2	ALTO
3	2	2	2	ALTO	1	2	1	MEDIO	1	1	2	MEDIO
4	1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	1	1	2	MEDIO

5		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
6		0	2	2	MEDIO	1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
7		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	1	2	ALTO
8		0	0	2	MEDIO	1	1	2	MEDIO	1	0	2	MEDIO
9		1	2	2	ALTO	0	2	2	MEDIO	0	0	2	MEDIO
10		2	2	2	ALTO	2	2	1	ALTO	2	1	2	ALTO
11		2	2	2	ALTO	2	2	1	ALTO	2	2	2	ALTO
12		1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
13		2	2	0	MEDIO	2	0	1	MEDIO	0	1	2	MEDIO
14		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
15		0	2	2	MEDIO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
16		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	1	ALTO
17		0	2	2	MEDIO	2	2	2	ALTO	2	2	1	ALTO
18		1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
19		1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
20		1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	1	2	2	ALTO
21		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	0	2	2	MEDIO
22		2	2	2	ALTO	2	2	1	ALTO	1	1	2	MEDIO
23		2	2	2	ALTO	2	1	2	ALTO	1	0	2	MEDIO
24		0	1	2	MEDIO	2	2	1	ALTO	0	2	2	MEDIO
25		0	2	2	MEDIO	2	2	1	ALTO	1	1	2	MEDIO
26		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
27		1	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
28		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
29		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	1	2	ALTO
30		1	2	2	ALTO	1	0	2	MEDIO	1	0	1	MEDIO
31		2	1	2	ALTO	0	2	2	MEDIO	1	2	2	ALTO

32		2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO	2	2	2	ALTO
33		2	1	2	ALTO	2	1	1	MEDIO	2	0	2	MEDIO
34		2	1	2	ALTO	1	2	1	MEDIO	2	1	2	ALTO
35		2	2	2	ALTO	1	2	2	ALTO	1	2	2	ALTO
36		1	0	1	MEDIO	1	0	1	MEDIO	2	1	0	MEDIO
37		2	2	1	ALTO	2	0	2	MEDIO	1	2	1	MEDIO

ANEXO 06

AUTORIZACIÓN



INSTITUCION EDUCATIVA "CESAR A. VALLEJO M"
Av. Mariscal de Orbegoso N° 147 - Huamachuco - Sánchez, Carrión - La Libertad

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que los miembros de la institución a mi cargo participen en la investigación denominada: USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA MEJORAR LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN INGLES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO, 2022.

Se me ha explicado que la participación de mis estudiantes, consistirá en lo siguiente:

Se les aplicara un pre test con diferentes preguntas, a través de un cuestionario, de manera personal, se desarrollará sesiones experimentales referidas a la escritura en inglés, posteriormente se les aplicara un pos test para medir el conocimiento logrado de los estudiantes, todas las respuestas y calificativos obtenidos, será confidencial.

Durante el desarrollo del presente trabajo de investigación se les pedirá la participación en una serie de sesiones, donde se desarrollará sesiones con diferentes técnicas, dinámicas y ejercicios utilizando las herramientas digitales como el QUIZZ, KAHOOT Y DUOLINGO, con el objetivo de mejorar la habilidad de escritura en el idioma inglés.

Entiendo que las personas a mi cargo deben responder con la verdad y que la información que brinden debe ser confidencial. Así mismo, de ser publicado el presente estudio, se salvaguardará el nombre de la institución a mi cargo, salvo consentimiento expreso de mi representada.

Acepto voluntariamente que mi institución participe en esta investigación, comprendo qué cosas se van a hacer durante la misma. Igualmente entiendo que tanto las personas a mi cargo como yo, podemos elegir no participar y que podemos retirarnos del estudio cuando alguno de los dos lo decida. Del mismo modo, comprendo que los estudiantes tienen derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.

Huamachuco, 17 de mayo del 2022



Silvia Acosta Amador
DIRECTORA

ANEXO 07

CONSTANCIA



INSTITUCION EDUCATIVA "CESAR A. VALLEJO"
Av. Mariscal de Orbegoso N° 147 - Huamachuco - Sánchez, Carrión - La Libertad

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANIA NACIONAL"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "CESAR VALLEJO" (80129) – ESPM/A1 DE HUAMACHUCO.

HACE CONTAR

Que el alumno: Concepción Celedonio Domínguez Martínez, perteneciente al III ciclo de la Escuela Académico Profesional de Maestría en Psicología Educativa, de la universidad "Cesar Vallejo" ha realizado la investigación denominada: "Uso de las Herramientas Digitales Para Mejorar la habilidad de escritura en Inglés en una Institución Educativa de Huamachuco 2022" en el período comprendido entre 17/ 05/ 22 y 28/06/22, en la institución Educativa N° 80129 "Cesar A. Vallejo Mendoza" conduciéndose con propiedad y conforme a lo establecido en reglamento de Investigación de la Universidad Cesar Vallejo. Asimismo, han entregado a esta dirección, una copia del informe de investigación, conteniendo los resultados, conclusiones y recomendaciones derivados de dicho estudio.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime convenientes.

Huamachuco, 30 de junio del 2022



Silvia Acosta Amador
DIRECTORA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ESPEJO LÁZARO JUAN CARLOS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis Completa titulada: "Uso de herramientas digitales para mejorar la habilidad de escritura en Inglés en una Institución Educativa de Huamachuco, 2022", cuyo autor es DOMINGUEZ MARTINEZ CONCEPCION CELEDONIO, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 29 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ESPEJO LÁZARO JUAN CARLOS DNI: 19079694 ORCID 0000-0002-9314-1894	Firmado digitalmente por: JESPEJOLA el 18-08- 2022 19:24:38

Código documento Trilce: TRI - 0379770